STEAMES TELJES JÁTÉK

A JÁTÉKOK AKTIVÁLÁSÁHOZ INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES

PROJECT REMEDIUM & PHANTARUK

PC GURU

MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

ANTHEM™

A Mass Effect-sorozat alkotóinak legújabb játékában egy új világ várja harcosait, bár az ismeretlen környezet ismerős kihívásokat és megszokott tartalmakat kínál.

ESET INTERNET SECURITY KÓD AZ ÚJSÁGBAN

PC GURU 2019. 03.

19003

9 771217 638003

1995 Ft - 6,99 EUR

IGYÁL EGYET A GURU EGÉSZSÉGÉRE!

BarCraft-kuponnal várunk benneteket az újság utolsó oldalán!

METRO EXODUS

Metrózás és látványos vonatozás az egykori S.T.A.L.K.E.R. nyomában.

DIRT RALLY 2.0

Ha ralira vágysz, a Codemasters sorozatával soha nem lőhetsz mellé.

OPERENCIA: THE STOLEN SUN

Mesék és mondák egy dungeon crawler képében, hazai fejlesztőktől.

BRIE LARSON
SAMUEL L. JACKSON
BEN MENDELSOHN
DJIMON HOUNSOU
LEE PACE
LASHANA LYNCH
GEMMA CHAN
ÉS ANNETTE BENING
ÉS CLARK GREGG
ÉS JUDE LAW
MARVEL STUDIOS
MARVEL KAPITÁNY
MARVEL STUDIOS "MARVEL KAPITÁNY" BRIE LARSON SAMUEL L. JACKSON BEN MENDELSOHN DJIMON HOUNSOU LEE PACE LASHANA LYNCH GEMMA CHAN ÉS ANNETTE BENING ÉS CLARK GREGG VALAMINT JUDE LAW SARAH HALLEY FINN, CSA DAVE JORDAN
PINAR TOPRAK ANDY PARK CHRISTOPHER TOWNSEND INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC SANJA HAYS ELLIOT GRAHAM, ACE DEBBIE BERMAN, ACE ANDY NICHOLSON BEN DAVIS, BSC DAVID J. GRANT PATRICIA WHITCHER STAN LEE
VICTORIA ALONSO JONATHAN SCHWARTZ LOUIS D'ESPOSITO KEVIN FEIGE, p.g.a. NICOLE PERLMAN & MEG LEFAUVE ÉS ANNA BODEN & RYAN FLECK & GENEVA ROBERTSON-DWORET ANNA BODEN & RYAN FLECK & GENEVA ROBERTSON-DWORET
HOLLYWOOD RECORDS
ANNA BODEN ÉS RYAN FLECK
MÁRCIUS 7-TŐL A MOZIKBAN
3D-BEN ÉS IMAX 3D-BEN IS
Tizenkét éven aluliak számára nem ajánlott
12
FILMKOCKAK
FILM.KOCKAK

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő
Böjtös Gábor (Böjti) • bojtosg@pcguru.hu

Szerkesztő
Szűcs Annamária (Dreamer) • dreamer@pcguru.hu

Lapdesign, borító és tördelés
Szűcs Péter

Korrektor
Talabér Krisztina

Olvasószerkesztő
Szöllösi Kristóf (SteelSaint)

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 70.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 30-657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 17.990 Ft; 6 lapszám: 10.070 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 20-599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

POSTAI TELEFONSZÁM: +36-1-767-8262
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás:
Ipress Center Central Europe Zrt.
2600, Vác, Nádas utca 8.

Felelős vezető: Borbás Gábor

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

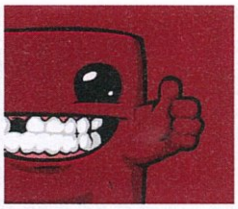
A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

A szerkesztőségi anyagok vírusellenőrzését az ESET Internet Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra.

A PC Guru 2019/03-es számához PC-s, steames Project Remedium és Phantaruk játékokat csomagoltunk. A részletek a 6. oldalon olvashatók.

A szerkesztők játékra és munkára egyaránt az **AOC AG322QCX** és **Q3279VWF** típusú monitorjait használják.

ISSN 1217-6389



2019. MÁRCIUS

2018 IS JÓ VOLT, DE 2019 MÁR MOST JOBB

Tavaly januárban megjelent a Monster Hunter: World konzolos verziója. Idén pedig a Resident Evil 2, a Kingdom Hearts 3 és a Sunless Skies. Tavaly februárban a Shadow of the Colossus felújított verziójának, a Kingdom Come: Deliverance-nak és az Owlboynak örülhettünk. Idén pedig itt a Metro Exodus, a Dirt Rally 2.0 és az Eastshade. Alapvetően ez azt jelenti, hogy ha nem is sokkal, de jobban állunk. A magazin szempontjából pedig azt, hogy nagyszerű témáink vannak, remek játékokról írhatunk, és ezt már a címlap is mutatja, ami ismét két verzióban készült el. Bár az Anthem nem lett világrengető, azért elég nagy cím ahhoz, hogy kiemelten foglalkozzunk vele, ráadásul szórakoztató is, emellett kimondottan látványos. Plusz az előző lapzártánk annyira hamar volt, hogy a Kingdom Hearts 3 és a Sunless Skies csak ebbe a márciusi számba fért bele. És akkor ott van még a Far Cry New Dawn, a Sid Meier's Civilization 6 kiegészítője (végre magyarokkal, sőt Mátyás királlyal), a kimondhatatlanul és leírhatatlanul hosszú című Monster Energy Supercross – The Official Videogame 2 vagy éppen a régóta halogatott Crackdown 3, ami végre tényleg elkészült. Pedig már majdnem letettünk róla. Komolyan.

De ezek is „csak" az úgymond legizgalmasabb címek, elvégre téma ezeken felül is akadt bőven. A Jump Force az anime szereplőket engedte egymásnak, az Away: Journey to the Unexpected egy teljesen őrült, emellett varázslatosan eltalált látványvilágú akció-RPG, a Re-Legion a taktikusabb, stratégiázós játékok kedvelőinek készült, pont úgy, ahogy a Bannermen is, miközben a Stellaris új verziója bizonyítja, hogy a stratégiai játékok konzolon is remekül működhetnek, csak kicsit dolgozni kell velük.

Ezek azonban még mindig a tesztek, de azokon felül is van miről írni. Ott van például az Operencia: The Stolen Sun, amiről már hónapok óta szeretnénk hírt adni, de nem volt hozzá elég információ. Még egy címlapot is el tudtam volna képzelni a Zen alkotásával, de az sajnos nem jött össze. Pedig a magyar és európai mesékből, mondákból összerakott dungeon crawler hazai alkotásként abszolút megérdemli a figyelmet. Annyira, hogy egy egykori újságírót (nem mellesleg kollégámat) is meginterjúvoltunk a fejlesztéssel kapcsolatban. Éppen úgy, ahogy az immáron több mint egy éve korai hozzáférésben lévő Fade to Silence alkotóit is elkaptuk néhány kérdés erejéig. A fagyos, jeges világban túlélés ugyanis egészen megkapó látványvilággal és néhány elég jó ötlettel is bír. De van még más is az „étlapon". A Workers & Resources: Soviet Republic címéhez illően stratégia a tanácsok világában, míg a Foundation a Settlers babérjaira tör.

Persze nem csak ennyit nyújtunk – többek között további teszteket és előzeteseket, a megszokott rovatokat, illetve még egy újat is indítottunk, aminek oldalain mostantól wilson mutatja be a legjobb és legérdekesebb társasjátékokat. A társasok amúgy egyre népszerűbbek, kiváló alternatívaként szolgálnak a videojátékok mellett, és ezeknek hála nem csak az interneten találkozhatunk a barátokkal. Az azért nem semmi, nem igaz? Nem mellesleg köszönjük a Gémklub és a Szellemlovas segítségét/támogatását, elvégre nélkülük nem működhetne ez a cikksorozat. Ha pedig már játék, akkor jelezném, hogy rég volt már ilyen, de ismét két teljes játékot adunk a magazin mellé, méghozzá két igazán különleges darabot. Ha bővebben akarsz olvasni róluk, lapozz a hatodik oldalra!

A szokásos hardvermennyiséggel, a rovatokkal kiegészülve elmondhatom, hogy elég erős számot sikerült összehozni, köszönhetően a masszív programkínálatnak is, és a közeljövőben ez nem is fog változni. Mert ugye azzal kezdtem, hogy 2018-hoz képest 2019-ben sokkal minőségibb a kezdés, és bizony mondandómat is ezzel zárom. Mert tavaly márciusban is voltak izgalmas címek (Far Cry 5, Ghost of a Tale, Warhammer: Vermintide 2), de idén még változatosabb és erősebb a felhozatal: Dead or Alive 6, Left Alive, Devil May Cry 5, Tom Clancy's The Division 2, Sekiro… lesz miről írni a következő számban. Tarts velünk akkor is!
Plusz, ahogyan mindig,

A GURU LEGYEN VELETEK!
Böjti

AZ EPIC GAME STORE ÉS AZ ERŐSZAKOS NYOMULÁS, AMIVEL TÖBB JÁTÉKOT IS SIKERÜLT IDEIGLENES EXKLUZÍVKÉNT MEGSZEREZNI, SOKAKNÁL KICSAPTA A BIZTOSÍTÉKOT. TE MIT GONDOLSZ AZ EPIC JELENLEGI HELYZETÉRŐL, A RENDELKEZÉSRE ÁLLÓ TECHNIKAI HÁTTÉRRŐL ÉS A STORE-RÓL? EGYÁLTALÁN, HÁNY ALKALMAZÁST HASZNÁLSZ A JÁTÉKOK INDÍTÁSÁHOZ? SZÜKSÉG VAN EGY ÚJABBRA?

Böjti
Nem azzal van probléma, ha konkurencia születik, ami jó a piacnak, a versenynek, ezzel együtt nekünk is. A gond a pénzből kiváltott exkluzivitással van, ami mögött azért áll egy nagy befektető, miközben a rendszer nem kínál azonos minőséget, nekünk pedig választási lehetőséget.

Dreamer
Hogy hányat? Mindet. Nem új felület kell, hanem a Steamnek konkurencia. Az Epic Launcher mostani formájában nem az: alapvető funkciók hiányoznak róla, mint például a terméktámogatás, de pénzvisszafizetési garancia sincs, ahogy fórummal sem rendelkezik. Viszont jó úton halad.

Peti, a dizájner
Az Epicről már sokat hallottam itt a szerkesztőségben, és azt is tudom, hogy van Epic Store, de még nem látogattam meg az oldalt. A játékokat pedig .exe-vel kell indítani, nem? Van egy ikon az asztalon és uzsgyi, kattintasz és repül a játék, vagy nem? Hogy is van ez?

drag
Nyilván senki nem szeretne még egy parancsikont a desktopjára, ha nem muszáj – arról nem is beszélve, hogy lassan már azt sem tudjuk, mit melyik store-ban vettünk meg. Egyet viszont ne feledjetek: ha verseny van, annak általában mi, vásárlók vagyunk a legfőbb nyertesei.

SteelSaint
Őszintén megmondom, nekem túl sok tapasztalatom nincs az Epic Game Store kapcsán, mostanában már az ingyenes játékokat se nagyon szoktam onnan leszedni. Jelenleg körülbelül 5-6 launcher található a gépemen, és kezdem úgy érezni, hogy ennyi lassan elég lesz a jóból.

wilson
Steam, Battle.net, Uplay, Origin, Epic Launcher, Discord, és akkor bizonyos játékok saját launchereiről ne is beszéljünk. Az asztalomon még bőven van hely – főleg, mert ikonokat nem is használok –, de a gyűjteményem tovább fragmentálni már nem szeretném, ha nem muszáj!

bodak
Nálam csak Steam van fenn. Most, hogy magamra nyomtam a fanboy pecsétet, hozzátenném: a közhiedelemmel ellentétben a jelenlegi állás szerint egyáltalán nem biztos, hogy ezzel mi járunk jól. Konkurenciát nem csak exkluzivitással kéne építeni, hanem szolgáltatással (is).

AliceWake
Nem azzal van a probléma, hogy az Epic Store megpróbál piaci tényezővé válni egy olyan szegmensben, ahol ráadásul még helye is van a versenynek. A probléma az, hogy ezt mondjuk, nem fejlett vagy hiánypótló szolgáltatásokkal próbálja megvalósítani, hanem erőpolitizálással.

mcmacko
Szerintem nem kiemelkedő eset ez, ettől nap mint nap durvább dolgokat tolnak át rajtunk a szolgáltatók. Én annak idején nem rettentem meg attól sem, hogy DOS-ban túrjam elő a .exe-t, így számomra pont mindegy, hogy egy olyan fain játékot, mint a Metro, honnan indítok.

Dzséjt
Vegyesek az érzéseim. Egyfelől megértem az Epicet, mert ez nekik kőkemény üzlet. Másfelől viszont kellett a hóhérnak egy sokadik kliens, ami ráadásul még távolról sem bír annyi kényelmi funkcióval, mint a Steam, és az exkluzivitásnak sem vagyok a híve.

020

ELŐZETES

FADE TO SILENCE

Túlélni sokféle módon lehet, sőt akár a fagyban is ezerféle veszély leselkedhet ránk, de a német játék egy új apokalipszist mutat be.

032

TESZT

METRO EXODUS

Megérkezett végre az egykori S.T.A.L.K.E.R.-fejlesztők játékának harmadik epizódja, amely bizonyítja, hogy volt értelme kiválniuk.

036

TESZT

FAR CRY NEW DAWN

Folytatódik a tavalyi Far Cry 5, méghozzá visszatérő szereplőkkel, a nukleáris robbanás után. Azért a sztorira több idő kellett volna.

044

TESZT

ANTHEM

A Mass Effect fejlesztőinek új looter shootere egyszerre babonázza meg a játékost és idegeníti el magától. Igazi kettősség ez a játék.

Tartalom

ELŐZETES

008 Operencia: The Stolen Sun
010 Operencia: The Stolen Sun interjú

EARLY ACCESS

012 Dreams
014 Workers & Resources: Soviet Republic
016 The Blackout Club
018 Breach
020 Fade to Silence
022 Fade to Silence interjú
024 Volcanoids
026 Foundation

TESZT

032 Metro Exodus
036 Far Cry New Dawn
038 Dirt Rally 2.0
040 Jump Force
042 Sid Meier's Civilization 6: Gathering Storm
044 Anthem
048 Eastshade
050 Helheim
051 Sunless Skies
052 Monster Energy Supercross – The Official Videogame 2
054 Death end re;Quest
055 Devotion
056 Away: Journey to the Unexpected
058 Bannermen
060 Tannenberg – East Front 1914-1918
062 Crackdown 3
066 Re-Legion
068 Unruly Heroes
070 Dreamworks Dragons: Dawn of New Riders
071 Mage's Initiation: Reign of Elements
072 Kingdom Hearts 3
076 Stellaris: Console Edition

HARDVER

088 Philips 436M6VBPAB teszt
090 Bemutatkozik az Arctic!
092 Huawei MateBook 13, 14 és X Pro
094 Az 5G hajtotta jövő

ROVATOK

078 Mobiljátékok
080 Hazai termés
082 Radar alatt
084 Társalgó
086 Mentőöv
096 Levrov

A HÓNAP TESZTJE 076

STELLARIS: CONSOLE EDITION

A Stellaris PC-n már bizonyított, ám most eljött az idő arra, hogy konzolon is megmutassa, mire képes a stratégiai műfaj, ha nem kifejezetten casual szórakoztatás a cél. Dzséjt cikkét azonban akkor is érdemes elolvasni, ha nem vagy a taktikus játékok híve.

A HÓNAP ELŐZETESE 008

OPERENCIA: THE STOLEN SUN

A hazai Zen nevét leginkább a flipperek miatt jegyeztük meg, ám a cseppet sem ötlettelen alkotók megmutatják, hogy sokkal több lapul a felszín alatt – kelet-európai mese- és mondavilág egy dungeon crawler köntösében. Az Operencia mesésen jól hangzik.

A HÓNAP JÁTÉKA 072

KINGDOM HEARTS 3

A Square és a Disney világai összeérnek, hogy egy valóban mesés, fantasztikus ötletekkel és zenékkel, elragadó hangulattal teli akció-RPG-ben teljesedjen ki mindaz, amit ez a kooperáció több mint tíz esztendeje elindított. Kötelező!

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha hiányzik a teljes játék matrica?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. Mellékelj egy fényképet erről az oldalról!

Mit tegyek, ha gond van a PC Guru Online regisztrációmmal?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát.

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet!

Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ezután sem érkezik meg, használd a postai **06-1-767-8262**-es telefonszámot, vagy írj a **hirlapelofizetes@posta.hu** címre. Ha ezek után sem érkezik meg az újság, akkor írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre.

Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/elofizetes** címre.

Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

Reklamációkezelés munkanapokon, 9 és 17 óra között.

TELJES JÁTÉKOK:

PROJECT REMEDIUM
OGBSLYX62DTJNYJSA9DN

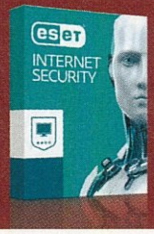
PHANTARUK
OHY6D4SQJTG4EQ7LKBAY

A kód a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas** oldalon használható fel. Probléma esetén kérjük olvassa el a Kódbeváltás tudástárunkat a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar** oldalon.

0=nulla / O=rövid -o betű

ESET KÓD: YMP2CHC5

Az ESET Internet Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva" egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok az ESET Internet Security 11-es verzióját. A jelen számunkban található kód 2019. április 15-ig érvényes.



ASZPIRIN HELYETT

Project Remedium & Phantaruk

[ÍRTA MCMACKO] A Guru e havi duplája a késő téli, kora tavaszi betegségek és a hidegben felgyülemlett méreganyagok kihajtása érdekében lett kikeverve. A Project Remedium egy egyedi nanoharcos bőrébe juttat minket, miközben az emberi szervezet bugyraiban próbálunk rendet tenni, a Phantarukkal pedig minden bajunkat kiizzadhatjuk a barátságtalan sci-fi közegben zajló rettegés közben.

Na, ilyen is régen volt, már ha egyáltalán! A Guru ebben a hónapban két játékkal érkezik, a programokban pedig egy közös kapcsolódási pontot lehet felfedezni: mind a kettőben vannak szervek, tájképek az emberi belső legkülönösebb bugyrairól... csak éppen az egyik játékban ezeket nagyon közelről vizsgálhatjuk majd, a másikban pedig a lehető legtávolabbról, félig csukott szemmel, és hideg verejtékkel a nyakunkon.

PROJEKT: ORVOSSÁG

A Guru kiskölyökként is sokat forgott kezeim között, és évekkel később, a cikkek írása közben, általában elég erőteljesen kötöm össze az akkori emlékeket az általános mondókámmal. Hosszú ideje nem találkoztam olyan játékkal, amely az emberi szervezet belsejében játszódik, és valahol meg is lepődtem a Project Remedium témaválasztásán. Annak idején többen be merték vállalni ezt a tematikát: elég csak a fantasztikus Microcosmra gondolni, ami az akkori Amiga CD32 és a PC CD-ROM erejét fitogtatta, és a játékról emlékeim szerint a Guru hasábjain is olvastam annak idején. De ugyanígy említhetném a Vérbeli hajsza című Joe Dante-filmet, amit minden hozzám hasonló kiskrapek imádott a korosztályomban. Vagy megvan Albert Barillé mesesorozata, ami „Egyszer volt... az élet" címen futott több tévécsatornán? (Arról külön sztorim van, hogy az egyik srácot a gimiben csak úgy becéztünk, hogy „a gonosz a baktériumosból". De ezt majd egyszer egy közönségtalálkozón elmesélem...) Szóval a témát annak idején agyonhajtották, a közelmúltból pedig pusztán a MicroBot sejlik fel videojátékként, ami az emberi szervezetet tűzte ki első számú környezetének.

A Project Remedium orvosolja (hehe) ezt a hiányérzetet, és a Gurunak köszönhetően, most a kedves olvasó számára is lehetőség nyílik egy kicsit vérplazmanautává válni, együtt sodródva az emberi test különböző alkotóelemeivel.

Persze nem csak sodródhatunk: a program egy nem szokványosan felépített FPS formájában igyekszik szórakoztatni a vérplazma sokezerszeresére nagyított látványától nem megrettenő játékosokat. A sztori szerint egy beteg kislány testében járunk egy kísérleti nanobottal. Nano+ elnevezésű hősünk számára a különböző sugárfegyvereken (jelesül egy gyógyító és egy támadó eszköz) túl egyre fejlődő eszközpark áll rendelkezésére, hogy a szervezetben található különböző szerveket megvédje a tudósokat is zavarba ejtő betegséggel szemben. Az egyszerű, némiképp súlytalan fegyverjátékot egyébként a folyamatos mozgás, valamint az időnként szinte tényleg retró feelinget árasztó gyors lövöldözés ellensúlyozza. Az általános játékmenetet pedig a komótosabb felfedezés igénye, valamint a tényleg földöntúli tájakat idéző látvány dobja fel. A készítők jó érzékkel építkeznek a különböző szervekhez tartozó környezettel, a hatalmas csarnokokból eredő térérzet pedig jópofa ellentmondásban van azzal, hogy itt mi tényleg porszemek vagyunk az emberi test gépezetében. Sajnos a látványos Unreal 4 technológiai parádéhoz komoly vasra lesz szükség, a készítők ezt ígéretük szerint további patchekkel próbálják orvosolni, de a megfelelő skálázással persze már most is lehet valamelyest kezelni a szaggatásra utaló beteges tüneteket. Érdemes megjegyezni, hogy a gyógyításhoz és támadáshoz használt fegyvereket fejleszthetjük menet közben, és minimális craftolás is helyet kapott a mechanikák között. A környezetből fakadóan komolynak tűnő hangulathoz képest kicsit enyhítő elemként bejönnek a mókás nanobot NPC-k is, akik vagy misszióval bízzák meg hőszunkat, esetenként segítenek, vagy épp közvetlen segítségre várnak a nagy fertőzés kellős közepén.

Bár a témája kifejezetten üdítő, a Project Remediumból mégsem vált klasszikus, vagy platformokon átívelő indie példázat. Részben azért sem, mert különleges témája ellenére (vagy éppen azért) kevesekhez jutott el. Viszont egyedisége, sajátos hangulata és vizualitása bárkit simán odaszegezhet a gép elé, korosztálytól függetlenül. A program nem is nevezhető rövidnek; ha érzed magadban a kihívást, 6-8 óra játékidőt simán kipréselhetsz belőle.

PROJEKT: PULZUSPUMPA

A második játékban is bőven lesz gondunk az emberi testtel. Pláne, hogy egy eléggé esendő virtuális porhüvelybe száműznek minket a fejlesztők. A Phantaruk elején gyenge klónként egy furcsa állomás félhomályba burkolózó termében zuhanunk a hideg fémtalajra. A klón nem tudja,

ADATOK

KIADÓ
Movie Games S.A./PlayWay S.A.

FEJLESZTŐ
Atomic Jelly/ Polyslash

MŰFAJ
vészhelyzet-FPS/ túlélő-FPS

INFO

A Project Remedium 2017. augusztus 29-én jelent meg, Steamen az alapváltozat 15 euróba, nagyából 4800 forintba kerül. A Phantaruk 2016. augusztus 16-án jelent meg, Steamen 5 euróba, nagyából 1600 forintba kerül.

GÉPIGÉNY

PR: i5-4690 CPU vagy AMD Ryzen 5 1500X, 4 GB RAM, GeForce GTX7760 vagy Radeon R9 270X, 10 GB HDD. **Phantaruk:** SSE2 kompatibilis CPU, 2 GB RAM, DX9 VGA és 6 GB HDD.

Csápok, vérfoltok és húscafatok. Mondanánk, hogy kerüld a helyet, de mivel ott a legújabb Guru... ne törődj semmivel!

KÓDAKTIVÁLÁS

Habár a mostani teljes játékaink is steamesek, korábban megváltozott a kódok beváltásának menete: **a tartalomjegyzéknél található matricára nyomott kódokat nem a Steamen kell beütni, hanem a PC Guru Online kódbeváltó oldalán.** Ehhez mindössze egy ingyenes regisztrációra van szükség, majd a belépést követően a böngészőben el kell navigálni a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas** oldalra, ott be kell ütni a matricára nyomtatott kódsorokat, az eredmény pedig két Steam-kód lesz, abból pedig teljes játék, öröm és boldogság. **A kódokat csak egyszer lehet felhasználni, de összesen tízszer lehet megpróbálni a beváltást**, így ha elgépelsz egy karaktert, akkor sem kell félned, nem fog eltűnni a teljes játékod. Ha mind a tíz alkalommal hibás kódot adsz meg, a rendszer 24 órára letiltja a kódbeváltás funkciót, úgyhogy csak óvatosan! Ha problémát okozna a kódbeváltás, **olvasd el a Kódbeváltás tudástárunkat a PC Guru Online-on: http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar**

hol van, mi történt, csak az tuti, hogy a medikai karpántot felhúzva durva mérgezést jelez a műszer. A mérgezés percről percre hatalmasodik el gyenge főszereplőnk testén, ahogy pedig egyik teremről a másikra jutunk, nyilvánvalóvá válik, hogy itt valami (vagy valaki) brutálisan végzett jó néhány más bázislakóval. Egyes sarkokban vér, trutymó és hullák ilyen-olyan maradványa jelzi egy rettenetes dolognak a jelenlétét.

Nem kerülgetjük tovább a forró kását: a Phantaruk indie túlélőhorrorként megpróbál a Penumbra/Amnesia duó után eredni, a képletbe belekeveri a SOMA hangulatát, némi ihletet merít az Alien: Isolationből is, és az egészet a Unity motor sci-fi vizuáljába tekeri. Természetesen a Phantarukot is az indie-mezőny játékai között kell értékelni és értelmezni – a kis lengyel stúdió ugyanabból a városból indult, mint a mára nagyot futó Bloober csapat, és tagjai ugyanúgy szeretnek a pulzusunkkal játszani, mint a Layers of Fear alkotói.

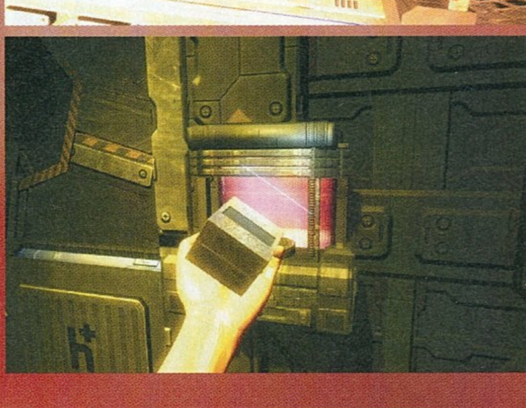
Ebben a hónapban igazi „vérbeli hajszában" lehet részed. Már ha előbb nem fagy meg az ereidben az a bizonyos vér, méghozzá a Phantaruk borzalmaitól.

A programnak kifejezetten érdekes színt ad a fentebb is említett mérgezésből fakadó túlélőmechanika. Hősünkkel folyamatosan keresni kell az orvosi fecskendőket, így visszafogható az „FPS-kilátást" is nagyban befolyásoló toxikus ágens. Emellett pedig a terepet is folyamatosan szemmel kell tartanunk, mert a Phantaruk egyiptomi mondavilágig visszanyúló szörnyetege lassan, de biztosan az idegeinkre (és a nem létező HP-csíkunkra) megy, ha nem vagyunk elég óvatosak. A Phantaruk fokozatosan adagolja a szörnyűséget, és sötét, klausztrofób helyszínein tényleg felkúszik a nyakunkon a parafaktor. Tudjátok milyen az, amikor egy játékban felkiáltasz, hogy „Na, neee, oda biztos nem megyek be!" ... Nos, a Phantaruk ezt lépten-nyomon eljátssza veled, de ha rájössz a monszta elleni kikerülő/rejtőzködő mozgások hatékonyságára, utána kevesebb bajod lesz az ősi entitással, mint Amanda Ripley-nek az idegennel. Ez nem mondható el a játék tükörképünkre formált ellenfeleivel szemben, de azt hiszem, hogy spoilernek ennyi is elég lesz.

Fontos tudni, hogy a Unity motor teljes körű kihajtásához itt is erősebb gépre lesz szükség, a látvány viszont korrektül megalapoz a program hangulatának. Árához (és most gurus ajándék mivoltához) képest a terepek igen jól kidolgozottak, van bennük fantázia, és a Unity is tud egy-két érdekes effektet. Mondjuk, az én ízlésemnek megfelelően kicsit túl vannak tolva a parafaktort fokozó torzuláshatások, és szerintem a lengyel grafikusok az élkiemeléses élesítés jellegű effektre is egy picikét rá voltak gyógyulva. A látvány többi részével viszont nincs baj, a környezet egészen hihetően épül fel, a kiemelt noteszek, cetlik és egyéb tárgyak mellett olykor érdemes belenézni a nem interaktív feliratokba is, mert akadnak poénos vagy a továbbjutás szempontjából hasznos információk. Ugyanez igaz a hanghatásokra is – baromi nyomasztó és fojtó jellegű atmoszférát teremt a játék audio szekciója – jómagam azon vettem észre magam, hogy halkítva játszom a programmal, mert egész egyszerűen ráült a fejemre a Purity-02 bázis fullasztó ambienciája.

A Phantaruk nem való azoknak, akik a rettegést, bujkálást ki nem állhatják, mert számukra a játék inkább vérnyomásfokozóként fog hatni, mintsem laza szórakozásként. A borzongást kedvelő játékosok viszont megtalálhatják számításukat az indie túlélőhorrorban. A történeti vonatkozások, az esendő klón karakteréből fakadó jellegzetességek és az érdekes környezet simán megér egy végigjátszást, amely során, ha meg is izzadunk a fokozott izgalomtól, fogjuk fel az egészet úgy, mintha egy tavasz előtti nagy méregtelenítő kúrán esnénk keresztül!

Gyerekként mit nem adtunk volna egy ilyen játékért. Pláne, ha esetleg Dennis Quaid a főszereplő, sőt még az arcát is adja hozzá.



TÚL AZ ÓPERENCIÁN

Operencia
THE STOLEN SUN™

ADATOK

KIADÓ **ZEN STUDIOS** – FEJLESZTŐ **ZEN STUDIOS** – MŰFAJ **SZEREPJÁTÉK** – MEGJELENÉS **2019** – ÁR **NEM ISMERT**

[ÍRTA **SIKLARA**] Egyre többet tudni a Zen Studios közelgő szerepjátékáról, a magyar mese- és mondavilágot egy sajátos hangulatú fantasy világban életre keltő Operencia: The Stolen Sunról, amely modern megoldásaival az old school dungeon crawlereket is újraértelmezi.

Az alkotáshoz olyan kreatívan nem sokan használják fel a földrajzi elhelyezkedésüket, mint a budapesti Zen Studios, amely a flipperasztalok után ezúttal a nyolcvanas-kilencvenes években virágzott belső nézetes dungeon crawler szerepjáték-alműfajt készül a magyar mesevilággal átitatva visszahozni a köztudatba. Ez azért is csodálatos, mert aki hozzám hasonlóan csak hírből ismeri a legendás Wizardry-, Lands of Lore- vagy Eye of the Beholder-sorozatot, most nem akárhogy pótolhat. A zsáner alapműve az 1987-es Dungeon Master, amelynek fő stílusjegyei még a pár éve megjelent Legend of Grimrockban is visszaköszöntek: egy hatalmas labirintusban kell belső nézetből irányítani egy kalandozócsapatot, de mintha össze lennének gyúrva egyetlen pacává. Az emiatt blobbernek is nevezett játékokban eleinte a harc dominált, amelynek túlélése az ügyességen túl csapatunk összeállításán múlt, idővel azonban egyre nagyobb szerepet kaptak a feladványok is. Mivel ezek a játékok leginkább a monoton játékmenet és a történet hiánya miatt merültek feledésbe, a Zen ilyen téren is szakít a hagyományokkal, és egyhangú folyosók helyett egy izgalmas történettel bíró és látványos külső helyszínekben is bővelkedő színpompás mesevilágba kalauzol minket.

EGYSZER VOLT, HOL NEM VOLT...

A legtöbben gyerekként az esti mesékből és a Magyar népmesék című rajzfilmsorozatból ismertük meg a kis gömböc vagy az égig érő fa történetét, majd általános iskolában a történelem és magyar órákon kerültünk közelebbi kapcsolatba a magyar regék és mondák világával. Magam is emlékszem rá, amikor megtanultuk a hét vezér nevét, az olvasókönyvben sorra került a Rege a csodaszarvasról, vagy épp nemezből készítettük el az ősmagyarok jurtáját (ún. kézműves osztályba jártam). Később elvégeztem a történelem szakot, most pedig szerepjátékőrültként és pályaelhagyó történelem tanárként érzem azt, hogy a Zen Studios egy olyan legmerészebb vágyamat készül valóra váltani, amelyről a játék tavaly decemberi bejelentéséig nem is tudtam.

A Zen most minden szempontból hatalmasat léphet a licencelt flipperek után, és úgy tűnik, hogy a stúdió alkotói élnek is a lehetőséggel. Kíváncsian várjuk.

A licencelt flipperasztalairól ismert fejlesztőcsapat a Pinball-sorozat sikere után ismét egy olyan játékon dolgozik, amely komoly űrt tölt be. Nem elég, hogy az Operencia egy sok éve porosodó műfaj klasszikusainak emlékét idézi meg modern köntösben, de a szokványos fantasy környezetet is lecseréli egy sajátos, izgalmas, és eddig garantáltan kiaknázatlan univerzumra.

A „túl az Óperencián" mesekezdő formulát számtalanszor hallottuk gyerekkorunkban, és egy messzi-messzi vidéket értünk alatta, ahol mesébe illő dolgok történnek, az Óperencia szó eredete azonban máig nem tisztázott. Általában a német ober Enns kifejezés félrehallásával magyarázzák, a Zen szerepjátéka viszont nem az osztrák Enns folyón túl fog játszódni, hanem az Operencia nevű varázslatos helyen, a szó ugyanis nemcsak a játék, hanem a benne létrehozott, magyar mellett a közép-európai mesevilágból táplálkozó univerzum neve is egyben.

MESE ÉS MÚLT TALÁLKOZÁSA

A hosszas kutatómunkát követően közös megegyezés alapján játékba kerülő monda- és legendabéli szereplőket, helyeket és motívumokat a világ mellett a fő történeti szál egyesíti, amelynek középpontjában a Nap áll. Operencia földje sötétségbe borul, lakói pedig pusztulásra ítéltetnek, amikor egy ismeretlen gonosz elrabolja a Napkirályt (a galád naplopó!), akinek megmentése az általunk irányított hét daliás hősre hárul. E hét szereplőt a mondavilágunk olyan alakjai ihlették, mint például Sárkányölő Sebestyén, de azt sem sok játék mondhatja el

Platform para

A dungeon crawlerek hagyományosan PC-n, illetve az utóbbi időben esetleg kézi konzolokon szoktak megjelenni, az Operencia azonban úttörő abban a tekintetben is, hogy a számítógépes megjelenéssel egyidőben az Xbox One-tulajok számára is elérhető lesz, mi több, az Xbox Game Pass előfizetői is megkapják. A célplatformok bejelentésekor sokakból meglepően heves indulatokat váltott ki, hogy PC-n egy évig csak a nemrég elindult Epic Games Store-on keresztül lehet majd megvásárolni a játékot, Steamen pedig 2020-tól lesz elérhető. Természetesen szó sincs arról, hogy a Zen Studios így akarna kibabrálni velünk és egy újabb kliens telepítésére kényszerítene minket, és már csak azért is érdemes elolvasni a következő két oldalon található interjút, hogy fejlesztői oldalról is megértsük a döntés hátterét.

magáról, hogy Jóska nevű főhőse van, vagy hogy a csapatot egy Geartrude nevű mechanikus rézkakas is kíséri.

Jóska, Sebestyén, Mezey és a többiek felkerekednek, hogy titkos királyi sírokon és elátkozott kastélyokon átverekedve magukat megmásszák a Világfát, bebarangolják a rézerdőt, majd az istenek földjét, és még sok más elképesztő vidéket. A játékban összesen tizenhárom egyedi kinézetű és hangulatú helyszín van, melyek között olyan történelmi helyek kitalált verzióit is megtaláljuk majd, mint Bálványos és Déva vára, és amelyek mindegyike sajátos, sok esetben a fény és fényforrások manipulálására épülő fejtörőket is felvonultat.

A fejlesztői naplókból kiindulva a készítők egyik közös kedvenc pályája a rézerdő, ahol nevéhez hűen minden fa rézből van, minden fémes színekben játszik, és félig-meddig steampunkos hatású helyszín révén itt kapott helyet egy gőzt kibocsátó szerkezet, amely a rézfák feldolgozását végzi. Ez a különös masina amellett, hogy jellegénél fogva az adott helyszín szerves részét képezve egy összetett központi fejtörő alapját adja, ráadásként a fantasyt, a mesét és a steampunkot is ötvözi, és aligha az egyetlen ennyire átgondolt eleme a világnak. Szintén érdekes adalék, hogy a craftolási rendszer is egy feladvány ötletéből nőtt ki, továbbá a készítők arról is mesélnek, hogy sokszor nem is a különböző típusú puzzle-ök kitalálása a legnagyobb kihívás, hanem a játékos megfelelő módon és mértékben történő segítése, hiszen ahány játékos, annyiféle tapasztalati szint és gondolkodásmód létezik.

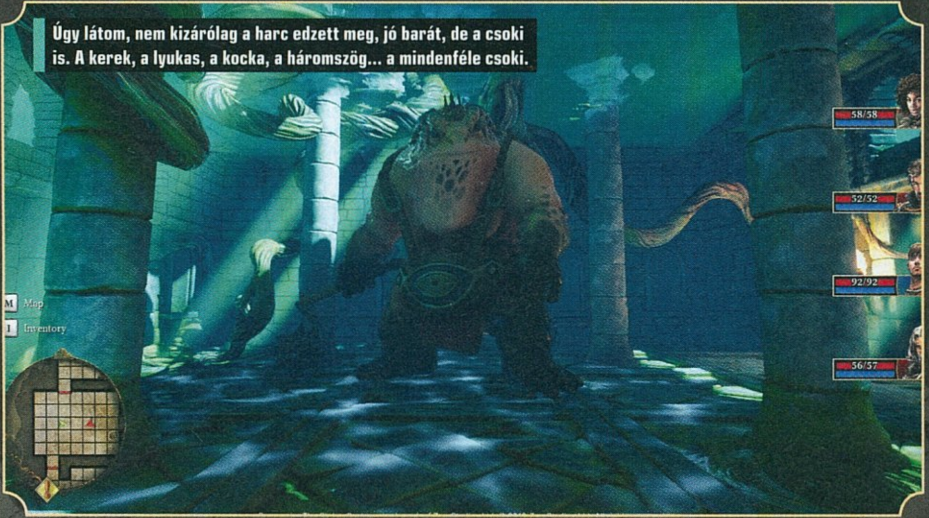
RÉGI-ÚJ KALANDOK

Egy külföldi oldal az Operencia kapcsán a Witchert is megemlíti, ami annyiban helytálló, hogy mindkét játék az alkotók hazájának kultúrájából merít, ami a Zen játéka esetében vizuálisan is nagyon erősen megjelenik. Az Unreal 4-es motort használó szerepjáték eltérő területeinek részleteiben minduntalan feltűnnek a hol letisztult és szimmetrikus, hol pedig növényi ornamentika jellemezte magyar népi motívumok. A párbeszédek során 2D-s rajzként megjelenő karakterek portréja ugyanolyan részletességgel van kidolgozva, mint a több mint ötvenféle ellenfél karaktermodellje, köztük az egészen jellegzetes busóval, vagy az elképesztően látványos parallax technikával készült, Juhász Lali kézi rajzaiból megelevenedő átvezetők. Ha már Witcher, az Operenciáról jelenleg fellelhető képekről és videókról árad a csapat méretét meghazudtoló, AAA játékokra jellemző igényesség, amelyet az ígéretek szerint a zene és a szinkronhangok minősége is tükrözni fog.

A játékmenet négy alappillérét nyújtja a fejtörők és harcok mellett a történetvezetés és a felfedezés, és ezek közül a harcokról eddig kevés szó esett, pedig épp a leadáskor derült ki pár izgalmas részlet. A Wizardry-, Eye of the Beholder- és Final Fantasy-sorozatok nyomán megtervezett, hagyományos nyugati szerepjátékokat a JRPG-k sajátosságaival ötvöző körökre osztott összecsapások során az általunk irányított hetesfogat négy tagját küldhetjük a frontvonalra. Ők valamennyien három karakterosztály, a harcos, vadász és varázsló valamelyikéből kerülnek ki, ami talán nem hangzik soknak, ám ezeket megkötések nélkül fejleszthetjük bármilyen irányba, ami számos lehetséges partikombinációt eredményez, és a kísérletezésben rejlő élvezeten túl növeli az újrajátszhatóságot is.

A fejlesztői naplókban említett fókuszteszten magam is részt vettem, és a játék korai változatában is megtapasztalhattam a különböző stratégiákat, támadásokat és varázslatokat próbálgatva, mennyire sokat számít az ellenfelek függvényében jól megválasztott taktika.

A tile-os rendszerre épülő kötött mozgások, a taktikus harcok és a fejtörők mind a régi klasszikusokat idézik, akárcsak a nagymértékben testreszabható, akár szadomazochista szintig feltekerhető nehézség. Ezzel együtt gyönyörű grafikája és egyedi témája révén az Operencia egy üdítően újszerű és egyben hiánypótló szerepjátéknak ígérkezik. Mi abban a kivételes helyzetben vagyunk, hogy gyerekkorunk szeretett meséit hamarosan egészen rendhagyó formában eleveníthetjük fel, sokan pedig csak most fognak megismerkedni ezzel az egzotikus, ám itt-ott talán ismerős világgal.



Úgy látom, nem kizárólag a harc edzett meg, jó barát, de a csoki is. A kerek, a lyukas, a kocka, a háromszög... a mindenféle csoki.

Operencia
THE STOLEN SUN™

Újságírástól az Óperencián túlra Interjú Nagy-Szakáll Ferenccel

[ÍRTA SIKLARA] Az Operenciával kapcsolatos kérdéseinkre Nagy-Szakáll Ferenc, a játék vezető dizájnere és Gamer365-ös szerkesztő kollégám válaszolt, aki játékfejlesztői pályája során többek közt a Sine Mora pályáit tervezte, és akinek írásait az egykori 576 Konzol, sőt a PC Guru olvasói is jól ismerhetik. Most megkérdeztük, mennyire hisz még a mesékben.

Feri jóvoltából az alábbiakban rengeteg érdekességet tudhattok meg az Operencia születésének körülményeiről, eklektikus történetéről, a játékmenet érdekességeiről, a fejtörők megtervezésének és a különleges téma széleskörű közönség számára is befogadhatóvá tételének kihívásairól, de még az a bizonyos bagoly is szóba került, amellyel szüleink mindnyájunkat előszeretettel riogattak…

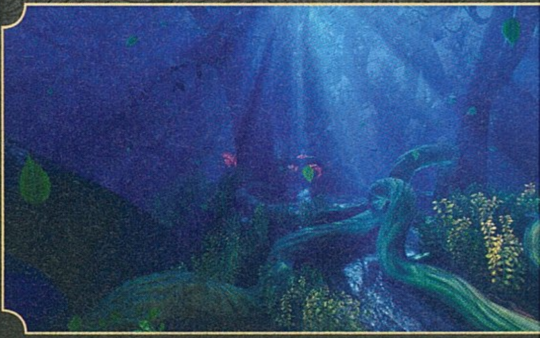
Az első fejlesztői naplótokból kiderült, hogy az Operenciát fejlesztő csapat eredetileg VR-címeken dolgozott volna. Jelenleg hányan foglalkoztok a játékkal? Mesélnél a csapatról?
Annak idején egy ötfős csapattal kezdtünk el különböző prototípusokon dolgozni, mindegyikre egy hónapot szánva. Végül a negyedikből fejlődött ki az Operencia. A többit parkolópályára tettük, aztán viszonylag gyorsan ez történt a VR-ral is. Hamar úgy döntöttünk, hogy inkább a hagyományos megjelenítőket részesítjük előnyben.

A fejlesztőcsapat az első néhány hónap során nyolc-tíz fősre duzzadt, és bár voltak rövidebb időszakok, amikor többen is besegítettek, egész végig megmaradunk ennél a csapatméretnél. Talán az egyik legnagyobb fegyvertény, hogy egyetlen programozó, Török Ferdinánd, végig kézben tudta tartani a teljes kódot, mellé az aktuális igényeknek megfelelően két-három 3D grafikus, két konceptes és három dizájner csatlakozott. Tesztelőből főleg a vége felé fogyasztottunk sokat, ők nemcsak a hibák kiszűrésében, hanem a harcrendszer és a feladványok kiegyensúlyozásában is hatalmas segítséget nyújtottak.

A cím sejteti, hogy a történelmi vonatkozások ellenére a mesék földjén járunk. Mennyire voltatok szigorúak az olyan elemek játékba emelésénél, amelyek nem feltétlenül magyar vagy közép-európai mesékből származnak?
Az viszonylag korán egyértelművé vált, hogy a közép-európai mesevilág bőséges anyagot tudna szolgáltatni akár tucatnyi játékhoz is, viszont nem akartuk magunkat elkötelezni egyik-másik népszerű történet mellett sem, inkább csipegettünk innen is, onnan is. Az Operencia az egységes fő történeti szál mellett rendkívül eklektikus is egyben, mert ha megtetszett egy-egy történelmi vagy meséből ismerős szereplő, motívum vagy helyszín, azt gondolkodás nélkül beemeltük a játékba, akár egy teljes pályát szentelve neki. Nemcsak a különböző történelmi korok, de az egymással egyébként semmilyen kapcsolatban nem álló mondák és mesék motívumai is tökéletesen megférnek egymás mellett. Emellé nem restelltünk egy kis fantasyt is keverni oda, ahol éppen ez tűnt jó választásnak, egy harminc-negyven órás szerepjátékban ugyanis nagyon tömény lett volna mindent a hozzánk ugyan közel álló, a külvilág számára ugyanakkor nagyrészt ismeretlen kulturális háttérre építeni.

Hatottak rátok az olyan modern dungeon crawlerek, mint például a Legend of Grimrock*? Miben szeretnétek újat mutatni a műfajon belül?
Nagy rajongói vagyunk mindkét Grimrock-epizódnak, de az Operencia gyökerei jóval távolabbra nyúlnak vissza, és bevallom, a tervezés során legalább annyi húsz-harminc éves játékélmény tört felszínre, mint friss. Ha a régi klasszikusok közül kellene a ránk legnagyobb hatást gyakorlókat megnevezni, akkor elsősorban a Lands of Lore- és az Eye of the Beholder-sorozatot emelném ki. Előbbi hasonlóan keverte a mesék világát a fantasyelemekkel, ahogy mi is próbáljuk, utóbbi pedig sallangmentességével és letisztultságával hagyott évtizedes nyomokat (sokakkal ellentétben én még a harmadik részt is kedveltem).

Egyik fontos célunk az volt, hogy a „régi” erényeket modern kezelhetőséggel és narrációval párosítsuk. Nagyon fontosnak tartjuk, hogy a játékost – hiába a meseszerű háttér – felnőttként kezeljük. Ez azt jelenti, hogy nem oldjuk meg helyette a feladványokat, nem hagyjuk, hogy a csatában a képességeket összevissza váltogatva (is) sikerrel járjon, hanem pontosan annyi segítséget kap, hogy tudjon boldogulni, de cserébe a játék elvárja, hogy ő is beletegye a maga részét. Ez nem feltétlenül azt jelenti, hogy nehéz a játék, csak azt, hogy odafigyelést és tudatos döntések meghozatalát igényli. Ehhez pedig próbál egy olyan kezelőfelületet és keretrendszert



adni, ami már inkább modern sajátosság. Meglátjuk, mennyire fog működni ez a kevert „old-school-de-egyben-újszerű-is" megközelítés. ***(*Szerk.: Véletlen és ebben a kontextusban vicces egybeesés, hogy a Legend of Grimrock 2 tesztjét a PC Guru 2014. novemberi számába történetesen Feri írta.)***

Magyarországon kívül nem ismertek a mondáink és népmeséink. Milyen módon tudjátok ezt a sajátos hátteret érthetővé és szórakoztatóvá tenni egy nemzetközi közönség számára?
A játék története nagyon érdekes módon született meg. Elsőként egy magyar dizájner, Sándor Olivér írta meg a sztori vázát, választotta ki a helyszíneket, ő alkotta meg a szereplőket és „játékosította" a mondák világát. Az ő munkája biztosította azt, hogy kellően európaiak legyenek az alapok. Aztán ezt a csomagot átadtuk egy amerikai írónak, aki a feladat megszerzésekor csupán minimális tudással rendelkezett a kultúránkról és mondáinkról. Ő gondoskodott arról, hogy a történet végül olyan formában legyen tálalva, amely a világ bármely részén fogyasztható. Persze ez az egész folyamat valójában nem volt ilyen egyszerű, és eleinte kicsit elkerekedett a szemünk, amikor a főszereplők elkezdtek amerikaibb stílust felvenni, de sok-sok hónapnyi egyeztetés és együttműködés után kialakult egy olyan állapot, amivel mind elégedettek lehettünk.

A történetmesélés módján kívül persze számtalan olyan eleme van az Operenciának, amelyre őszintén rácsodálkozhat bárki, aki ismeretlenül mozog a közép-európai mesék világában. A grafikusok fantasztikus munkát végeztek a Világfával, a Rézerdővel, Déva darabokra hullott várával vagy akár az Üvegpalotával is. Reményeink szerint ezek önmagukban is bírnak akkora vonzerővel, hogy bárkit, származási helytől függetlenül berántsanak a játék világába.

Tartotok a magyar játékosok reakciójától a nálunk jól ismert elbeszélések megváltoztatásával kapcsolatban?
Amennyire meg fog dobbanni a magyar játékosok szíve egy-egy ismerős történeti elemtől, valószínűleg legalább ennyire fura is lesz számukra sok minden. A már említett amerikai-magyar együttműködés miatt néhány szereplő elnevezése az egzotikus hangzás érdekében magyar maradt. A hazai fókuszteszten több szereplő (Jóska, Mezey) neve is fura reakciókat kapott, de valószínűleg a „Zöldek" névre hallgató békaharcosok sem járnak jobban, mint ahogy a hunglish „Ratőr" harcosok is meg fogják kapni a magukét. Mindenkinek csak azt tudjuk javasolni, hogy fogja fel mindezt egyfajta kikacsintásként a magyar nyelvet ismerők felé.

Milyen okok állnak annak a döntésnek a hátterében, hogy a játék PC-re Steam helyett először az Epic Games Store-ban lesz megvásárolható?
Az Epic hátterével egy független fejlesztő játéka olyan figyelmet kaphat, amelyre önerőből esélye sem lehet. Írnak róla olyan lapok, amelyek amúgy nem tennék, olyan influencereknek kerül a látótérébe, akik egyébként nem is hallanának róla, így nem merül bele több ezer játék óceánjába, a kis számú, ugyanakkor exkluzív cím mellett pedig folyamatosan kezdőlapon, szem előtt tud maradni. Ennek eredményét már most látjuk, a játék iránti érdeklődés jelentősen megnőtt a bejelentésünk óta.

Milyen nyelveken fog a játék megjelenni? Számíthatunk magyar fordításra?
A játék első körben angol szinkronnal és a standardnak számító francia-olasz-német-spanyol feliratozással kerül a boltokba. Mivel a teljes írott anyag több könyvet is kitenne (és eredetileg angolul íródott), sajnos a magyar feliratozást a megjelenésre nem tudtuk bevállalni, ezzel csak később tudunk foglalkozni. Remélhetőleg a megjelenés után néhány hónappal egy patch formájában ez is be tud kerülni a játékba.

Minden helyszín sajátos kinézettel, hangulattal és fejtörőkkel bír. Ez utóbbiak arányok tekintetében mennyire lesznek hangsúlyosak, például a harcokhoz képest?
Már a kezdetek kezdetén elég pontos elképzeléseink voltak arról, hogy a felfedezésnek, a feladványoknak, a harcoknak és a történetmesélésnek nagyjából egyensúlyban kell állniuk. Sok mai szerepjátéknál érezzük úgy, hogy ezek közül az első kettő erősen visszaszorul, mi azonban ragaszkodtunk a saját magunk által felállított arányokhoz. Az Operencia feladványainál nem a nehézség volt a fő szempont, sokkal inkább az, hogy hangulatában, megjelenésében és jellegében illeszkedjen a környezetébe.
A feladványok legtöbbször nem azért kerülnek bele a szerepjátékokba, mert logikusan ott a helyük (senki nem dugja a bejárati ajtó kulcsát egy puzzle mögé, mint ahogy az is ritka, hogy mindenki naplókat készítsen, illetve unalmában hinteket körmöljön papírtekercsekre), hanem mert a segítségükkel egy olyan ritmusú játékmenet tud kialakulni, ami hosszú távon is változatos és kielégítő élményt nyújt. Éppen ezért fontos, hogy a feladatok minél inkább különbözzenek egymástól, ide nem kell Talos Principle-szintű nehézség, sokkal fontosabb, hogy ott, abban az adott pillanatban elfogadja és kedvelje a játékos. Éppen ezért minden pályára pont olyan odafigyeléssel terveztük meg a nagyszabású feladványokat, mint a bossokat, és pont úgy szórtuk el a kisebbeket, mint a mezei ellenfeleket.

Tudnál említeni a műfajon belül szokatlannak tűnő megoldásokat, illetve megjelenik-e a sajátos magyar jelleg a játékmenetben is?
A zsáneren belül a külön „arénában" zajló, körökre osztott csaták viszonylag ritkábbak, sokkal gyakoribb a valós idejű képességhasználat és a folyamatos szaladgálás. Mi is innen indultunk, de néhány hónap után arra jutottunk, hogy sokkal komplexebb, gondolkodósabb, érdekesebb csaták hozhatók ki egy körökre osztott rendszerből. Volt külön a küzdelmekkel foglalkozó dizájnerünk (Klujber András), ő évtizedek óta az asztali szerepjátékok és a társasjátékok megszállottja – ilyen háttérrel pedig nem csoda, hogy emellett tettük le a voksunkat, még ha ezzel inkább a régi japán szerepjátékok irányába nyitottunk is. Elsőre bizonyára szokatlan lesz az old-school tile-os mozgás és a teljesen szabadon mozgatható kamera párosa is, de ehhez néhány perc alatt mindenki hozzászokik.

Ami a játékmenetet is érintő utalásokat illeti, természetesen rengeteg olyan tárgyunk van, ami a magyar és/vagy közép-európai kultúrkörhöz köthető, legalább ötlet szintjén. Sok kard és fejfedő mellett a különféle relikviák szinte mind ilyenek, a hétmérföldes csizma használata közben szinte belassul körülöttünk a világ, a vasfű pedig különleges zárakat nyit. Az sem ritka, hogy a szereplők egymás közt elkezdenek mesélni az adott helyszín különleges történetéről és lényeiről, a rézerődben például szó esik egy egészen speciális bagolyról…

Köszönjük az interjút, valamint sok sikert kívánunk a csapatnak!

ANYA, NÉZD, JÁTÉKFEJLESZTŐ LETTEM!

dreams™

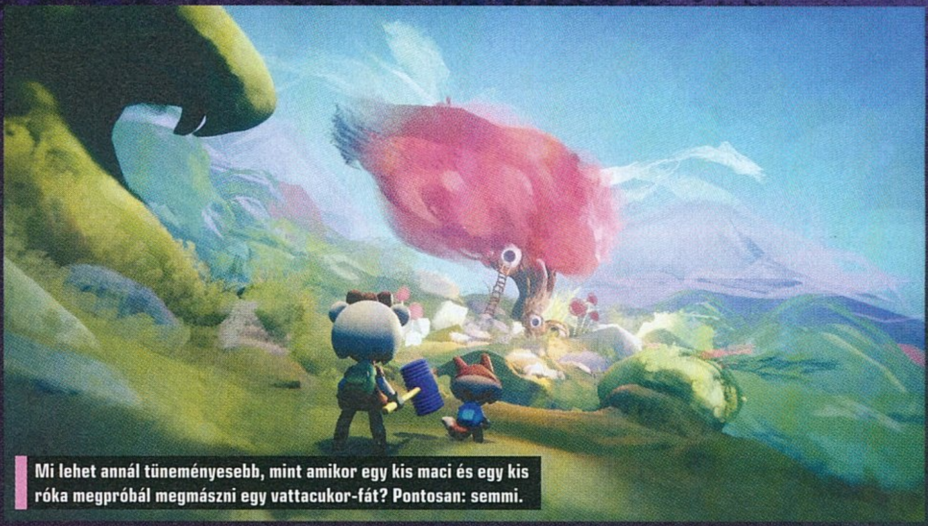
[ÍRTA BRITPOPPER] **Bizonyára mindenki fejében megfordult már, hogy saját videojátékot alkosson, a PlayStation 3-korszakban berobbant LittleBigPlanet-játékokkal elhíresült Media Molecule fejlesztőstúdió pedig pontosan erre kínál tengernyi lehetőséget a legújabb produkciójával.**

ADATOK

KIADÓ **SIEE** – FEJLESZTŐ **MEDIA MOLECULE** – MŰFAJ **KREATÍV** – MEGJELENÉS **2019** – ÁR **ELŐRENDELÉSBEN 18 990 FORINT.**

Könnybe lábadt szemmel gondolok vissza azokra az időkre, mikor gyerekként a hipermarketekben kapható Klikk & Play nevezetű, elsősorban 2D-s platformerek létrehozására alkalmas szoftver segítségével, hosszú hetek kitartó munkájával elkészítettem a Drakula kastélya címre keresztelt perszonális kalandjátékomat. A kézzel rajzolt hátterek, felvehető tárgyak, illetve a 6/B osztályt épp csak befejező informatikai szaktudásommal megalkotott intro és outro ellenére az alkotás csak igen szűk körben aratott némi sikert – értsd: apám és egy haverom elismerően bólogatott rá. Ezzel azonban játékkészítői becsvágyamat még nem adtam fel végleg, éppen csak a megfelelő felületre vártam. Érdemes egyébként tanulmányozni, hogy az indie piac mennyire fellendült a 2000-es évek végére, sokszor olyan játékok értek el óriási szakmai sikereket és elismerő kritikákat, melyeket legtöbbször tíz fő alatti társaság, nem ritkán egyetlen ember fejlesztett.

Példának okáért ott van a Limbo, amit egy maroknyi ember készített, ám mégis akkora klasszikussá vált, hogy még manapság is hivatkozási alapként tekintünk rá. Persze minden éremnek két oldala van: hiába születnek instant remekművek az indie játékfejlesztők boszorkánykonyháiban, ha a negatív oldal is rendszeresen képviselteti magát. Szerencsére azért pozitív példából bőven akad, és biztos vagyok benne, hogy közületek is igen sokan álmodoztak arról, hogy előbb-utóbb elkészíthetitek a saját videojátékotokat, aminek mindenki a csodájára járhat.



Mi lehet annál tüneményesebb, mint amikor egy kis maci és egy kis róka megpróbál megmászni egy vattacukor-fát? Pontosan: semmi.

Jó hírem van, mert a PS4-exkluzív Dreams éppen erre a nagyszerű és nemes célra hivatott!

ÁLOMVILÁGBAN RAGADVA

A LittleBigPlanet és a Tearaway készítőitől, mondjuk, nem is vártam kevesebbet, mint azt, hogy egy legalább ekkora innovációs újdonsággal lepjenek meg. Azt hiszem, a LittleBigPlanet 1-2 nemcsak nálam számít örökérvényű darabnak, Sackboy a PlayStation 3-korszak emblematikus figurájává nőtte ki magát, és bár a széria az újabb generációban is próbálkozott, az első két rész sikerét meg sem tudta közelíteni. Annak idején hatalmas újdonság volt, hogy létre tudtunk hozni saját pályákat és játékmódokat, avatárunkat pedig kismillió mókás kiegészítővel alakíthattuk saját képünkre. Emiatt éhes oroszlánként vetettem magam a Dreams bétájára, aztán abban a pillanatban meg is torpantam, mert eszembe jutott, hogy béta létére egyáltalán nem biztos, hogy túl sok személyesen létrehozott tartalommal fogok benne találkozni. A kötelező tutorial után azonban minden ilyesfajta félelmem szertefoszlott, a Dreams ugyanis már most is temérdek, lelkes játékosok által készített, úgynevezett „álmot" kínál.

De ne rohanjunk ennyire előre, kezdjük az alapoknál! Kezdetben ki kell választanunk egy számunkra rokonszenves, piciny szellemlényt, „imp"-et (érdekesség, hogy ez a teremtmény az angolszász mondavilágban a tündér és a démon között helyezkedik el), akit a DualShock4 mozgásérzékelőjével tudunk irányítani. Vele megragadhatunk és odébb pakolhatunk tárgyakat, ám fontosabb, hogy segítségével „megszállhatunk" más, nem szellemlény avatárokat, akikkel aztán fizikális formában

Független gyöngyszemek

A Dreams tökéletes keretprogram lesz a kezdő, illetve a vállalkozó kedvű indie játékfejlesztőknek, ám érdemes megnézni, mikor is futott fel igazán ez a piac. A kezdeteket 2008 környékére datálhatjuk, akkoriban jelent meg a Braid, a World of Goo, rá egy évre pedig már landolt a mai napig népszerű Minecraft. Az indie szcéna nagyon sok szempontból megmentette a mainstream piacot: friss ötleteket, innovációt, személyesebb történeteket hozott, mint a legtöbb AAA kategóriás cím. Az indie fejlesztőket sosem kötötték vészes határidők, nem álltak mögöttük nagynevű, pénzéhes cégek, akiknek csak a nyereség számít. A Limbo pont azért lehetett akkora siker, mert nem egy EA vagy Activision vezényelte a munkálatokat, megvalósításában egyedi, témájában pedig igen merész volt. Ma már a nagyobb kiadók egymással versenyezve kapkodnak a független játékfejlesztők után, mert pontosan tudják, hogy a sikerre ítélt, igazi gyöngyszemek tőlük jöhetnek.

kedvünkre mászkálhatunk és ugrálhatunk. Miután átrágtuk magunkat az alapokon, a Dreams választás elé állít minket: felfedezhetjük mások létrehozott játékait, vagy nekiállhatunk elkészíteni a sajátunkat. Utóbbi ismét egy többszintes, videókkal kísért tutorial keretén belül teljesíthető, míg előbbinél jóval könnyebb dolgunk van, hiszen csak ki kell választanunk a számunka ígéretesnek tűnő álmot, és már bele is vethetjük magunkat!

Úrcsatától Silent Hillen át a zombiirtásig

A felhozatalt úgy tessék elképzelni, mint annak idején a LittleBigPlanet esetében: azaz megkapjuk rangsorolva a legfelkapottabb, illetve legjobbra értékelt álmokat, de válogathatunk akár stílus, vagy keresőszó alapján is. Itt a műfajokat tekintve már nem vagyunk szűkebb keretek közé szorítva, a kínálatban ugyanúgy szembejött velem az autóverseny, mint az FPS és a platformer ugrabugra, de legnagyobb megdöbbenésemre még a sajnálatos módon elkaszált Silent Hills/P.T. is bekerült, persze jóval szegényebb megvalósításban, ám a lehetőségekhez mérten tökéletesen lemodellezve az eredetit. Akadnak zenével kísért kisfilmek is – az első, amit megtekintettem, egy középkori fantasy világba ültetett bemutató volt, a Dark Souls 3 által megihletve. Továbbá akadt még posztapokaliptikus látkép, erdei séta, kivilágított város és még megannyi más megcsodálni való, melyek között vegyesen szerepelt nagyobb volumenű, mozgó kamerával rendelkező kisfilm, és puritánabb, animált háttérképre emlékeztető állókép is. Itt jegyezném meg, hogy képzeletünknek csak a programra áldozott idő szab határt – ha kellően belemerülünk, akkor ezméletlenül aprólékos munkákat tudunk összehozni.

A digitális művészek számára egy megtestesült álom lesz a Dreams, hiszen komplett 3D-s karaktereket, objektumokat és helyszíneket tudunk lemodellezni olyan aprólékossággal, hogy a jelenlegi felhozatalt csodálva csak tátottam a számat. Ezek mind jópofák, de persze az ember elsősorban a játszható álmokra kíváncsi, amik mibenléte már jóval izgalmasabb téma, hiszen a kínálat rendkívül széles skálán mozog. A bétában részt vehettem parázs űrcsatában, idegenek elleni FPS akcióban, több felhasználót igénylő partijátékban, sőt TPS nézetben még egy kísértetházat is bejártam, de a legérdekesebb talán az az alkotás volt, melyben egy robottal kellett haladni a kietlen, elhagyatott bolygó felszínén a célállomás felé. Kifejezetten meglepett, hogy ezen alkotások zöménél nemcsak a touchpad, de még a kontrollerbe beépített hangszóró is támogatást kapott, így feldobva a játékmenetet és a hangulatot.

Egy hatalmas nyitott szobában vagyunk, senki sincs itt, csak ez a nagy rondaság. Akkor most jött el a boss-fight ideje?

Sikerre ítélve

Biztos vagyok benne, hogy a Dreams bizonyos szempontból korszakalkotó lesz ebben a generációban, mert roskadozni fog a tartalomtól. Kérdés azonban, hogy ezek zömét mennyire fogja tolerálni a konkurencia, ugyanis a LittleBigPlanet esetében a Nintendo nem igazán örült a Mario vagy Zelda által inspirált pályáknak és avatároknak. A Dreams jelenlegi játékkínálatának böngészésekor már az első percben találtam példát mindkettőre, szóval esélyes, hogy ebből ismét balhé lesz, de persze várjuk ki a végét. A Játssz!/Alkoss!/Oszd meg! hitvallás ismét helytáll, a nem túlbonyolított kezelhetőség miatt pedig biztosan rengetegen fognak saját álmokat teremteni. Nem tudom, hogy a felnőtt tartalom milyen mértékben lesz szűrve – bár gyaníthatóan elég erősen, hiszen elsősorban a fiatalabb korosztályt célozza a cucc –, de biztos vagyok benne, hogy igazi remekművek is születnek majd.

A DualShock4 mozgásérzékelőjével való alkotást picit szokni kell, bár örvendetes, hogy a PlayStation Move is támogatva van, ugyanakkor, ami nagyot dobna az egész koncepción, az a véglegesített

PSVR-kompatibilitás lenne. Erről korábban már pletykáltak, a bétában viszont sajnos nem kapott helyet.

Mindenesetre bízom benne, hogy a valamikor idén érkező teljes verzióba bekerül, hiszen amióta tavaly jómagam is büszke PSVR-tulajdonos lettem, teljesen egyértelművé vált számomra, hogy VR-szemüvegben még egy puritánabb, fél óra alatt összerakott minijáték is élmény – a Dreams pedig tömegesen fogja kínálni ezeket. Bizakodva tekintek tehát a közeljövő felé, fejben pedig már most össze lehet rakni, hogy miféle koncepcióval bíró játékot szeretnénk majd letenni az asztalra, hiszen hamarosan minden lehetőségünk meglesz rá!

A Dreamsben nemcsak magatok alkothattok mindenféle saját világot, de multiplayerben, többedmagatokkal is játszható ez a kreatív kaland.

VADÁSZAT A VÖRÖS OKTÓBERRE

WORKERS & RESOURCES: SOVIET REPUBLIC

[IRTA **WILSON**] **Óda a tervgazdálkodáshoz, avagy megszületett a Tőke, Marx és a Tropico szerelemgyereke, ahol egy kelet-európai senkiföldjén kell létrehozni egy olajozottan működő szovjet miniállamot, végigkísérve azt több évtizedes története során. Éljen a virtuális KGST?**

ADATOK

KIADÓ **3DIVISION**– FEJLESZTŐ **3DIVISION** – MŰFAJ **STRATÉGIA** – MEGJELENÉS **2019.03.15.** – ÁR **STEAMEN 20 EURÓ, NAGYJÁBÓL 6400 FORINT.**

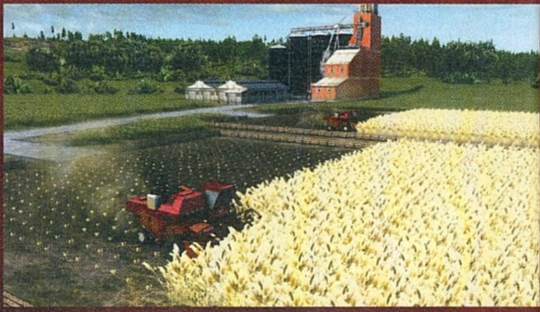
Valamire várni, és aztán csalódni benne egyáltalán nem új keletű dolog, de hatványozottan fájdalmasabb volt két évtizeddel ezelőtt: akkor, mikor a magyar háztartások még csak nem is álmodozhattak az internetről. Akkor, mikor az információ lassan, és általában nyomtatott formában áramlott, és amikor egy játékról egészen annak megjelenéséig nem lehetett biztosan tudni, hogy tényleg jó lesz-e, vagy egyáltalán olyan, mint amilyennek a dagályos előzetesek leírták, amit a maroknyi screenshotból kihámozhatott az ember. Életem egyik legnagyobb csalódása egy videojátékban éppen ezért mély és maradandó nyomot hagyott, hiszen hosszú éveken át vártam, reménykedtem, ittam a róla írt/mondott szavakat, bámultam a képeket, álmodoztam arról, hogy milyen is működés közben, és hogy mennyire jó lesz bele fejest ugrani. Aztán... aztán nem jött.

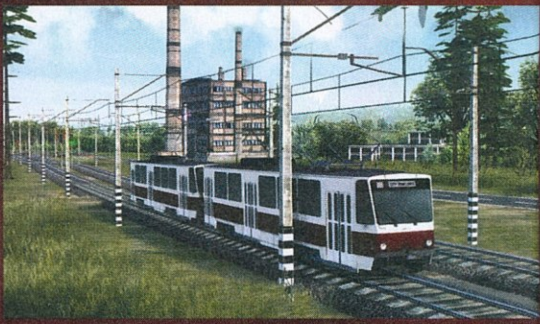
Késett, csúszott, várakoztatott, a létezése már-már legendává vált, hogy aztán hosszas kínszenvedés után, 2003 nyarán átvonszolja magát a célvonalon, de akkor már több sebből vérezve. Pedig az alapötlet mind a mai napig zseniális: egy fiktív exszovjet diktatórium alatt élő ambiciózus politikus-jelöltként kellett volna befolyást szerezni az államban, lefizetve a velejéig korrupt rendőrséget, a hadsereget, a rivális politikusokat, verőembereket és egyéb gengsztereket bérelve fel, vagy akár az egyház segítségét is felhasználva szítani egy olyan forradalmat, melynek végeztével természetesen mi magunk foglaltuk volna el az elnöki széket. A Republic ebből végül elég keveset valósított meg, azt is borzasztó körülményes, teljesen unintiutív módon, vállalhatatlan irányítással és teljesítménynyel, lélektani követőre pedig sosem talált. És bár a Workers & Resources csak a legkisebb nyomokban hasonlít rá, itt is valami hasonló a feladat, csak épp nem egy államot foglalunk el, hanem egy újat kell felépítenünk a semmiből.

A VÖRÖS FORRADALOM

A nem éppen egyszerű címmel megáldott/megvert Workers & Resources: Soviet Republic viszont nem a politikai, hanem a gazdasági oldalról közelíti meg a témát, méghozzá egy vérbeli városépítős stratégiai/tycoon játék formájában. Legközelebbi rokona a hamarosan gyarapodó Tropico-sorozat, ahol egy banánköztársaság fejeként kell egy paradicsomi szigeten létrehozni a kommunista álmot, banán, dohány és más luxuscikkek előállításával, és persze olajexporttal alapozva meg a családi kasszát, miközben a nép jó esetben valamennyire jóllakottan tengeti mindennapjait. Itt paradicsomi területnek viszont nyoma sincs, és a banán sem nő olyan könnyen, hiszen a helyszín Európa, annak is a keleti blokkja, méghozzá az 1960-as évek legelején. A feladat? Egy elképesztően hatalmas térképen létrehozni nem csupán egy jól működő települést, de szinte egy egész országot. Ahhoz, hogy ez ne legyen egy relatíve lehetetlen feladat, már a kezdetekkor több segítséget is kérhetünk: a 20x20 km-es térkép például nem kell, hogy teljesen üres legyen, lehetnek rajta már előre felépített, funkcionáló települések is, de a nehézségi szint még ennél is részletesebben skálázható. Meghatározható a kezdő népesség, a rendelkezésre álló pénz, kikapcsolható az energiaszükséglet, a lég- és talajszennyezés, az oktatás vagy akár a globális események láncolata is.

Függetlenül attól, hogy az induláskor mik a beállítások, a feladat minden esetben ugyanaz: szó szerint az alapoktól létrehozni egy működő, magát és lakosait ellátni képes települést. Azaz a hasonszőrű városépítős játékokhoz hasonlóan itt is van egy



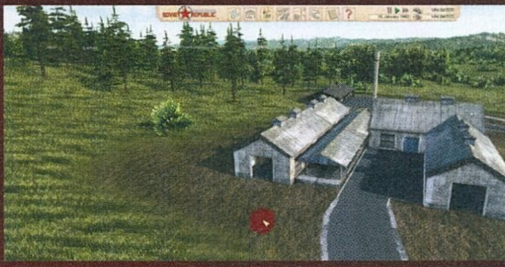


A panelprogram soha nem látott sikerrel valósul meg, az ötéves terv pedig megállíthatatlan. Éljen wilson elvtárs, pajtás!

A SZLOVÁK LÁTOMÁS

A kelet-európai alaptéma miatt talán senkit sem fog meglepni, hogy a Workers & Resources egy kelet-európai, egész pontosan szlovák stúdió műve. A 3DVision Entertainment csapata ráadásul nem is nevezhető kezdőnek, alapvetően repülőket és helikoptereket szerepeltető háborús szimulátorokat készítettek a múltban (például az előző Guru teljes játéka, az Air Missions: Hind is nekik köszönhető), de volt már csocsójátékuk is. Az viszont biztos, hogy a Workers & Resources az eddigi legkomplexebb és legtartalmasabb munkájuk.

Itt azért még láthatóan nem épült ki a szovjet minta, hiszen az elvtársak nem igazán támogatták a vallást. Bár lehet, ez a templom is ivóként működik.



rendelkezésére álló eszköztár, mellyel utak és épületek végeláthatatlan dzsungelével lehet benépesíteni a kopár tájat. A feladatot viszont több dolog is nehezíti. Egyrészt, hogy a rendelkezésre álló erőforrások – főleg a pénz – egyáltalán nem kiapadhatatlanok, másrészt, hogy a Worskersbe bekerült egy jelenleg totálisan unintuitív, és sok szempontból teljesen felesleges talajszimuláció, amely nem merül ki abban, hogy van, ahol dombos a táj, máshol sík, egy-két ponton pedig a tengerszint alá megy. Szó szerint teljes akadályt jelent az építkezés során, mert az csak sík terepen zajlik, ami az épületeknél még nem akkora probléma, egy egérgombbal szintre lehet hozni, de az utak lerakása és összekötése valóságos rémálom. A legkisebb dőlésszögnél is azonnal letilt a rendszer, így brutálisan pepecselős munka akár a legegyszerűbb útrendszert is létrehozni. Csak remélni lehet, hogy ez a korai hozzáférés beindulása után változni fog, mert jelenleg sokkal több frusztrációt, mint örömet okoz az építkezés – ami nem éppen pozitívum egy olyan játék esetében, ahol a tartalom 80 százalékát ez adja.

Ha a valóságban nem is jött össze, azért a játékban még talán működhet a szocializmus. Korai hozzáférés után meglátjuk.

Sajnos nincs a helyzet magaslatán a kezelőfelület sem, amely általában ugyan megpróbál a háttérben maradni, de amikor szükség lenne rá, akkor kissé feleslegesen túlbonyolított, újabb és újabb ablakokat pakolva egymásra, ha kicsit mélyebben is bele akarunk nyúlni a dolgokba – vagy szimplán csak rá akarunk jönni, hol is találhatóak a főbb épületek. Az ok persze érthető, a Workers lényegesen összetettebb és komplexebb, mint legközelebbi rokona, a korábban már említett Tropico-sorozat. Ott van rögtön a gazdasági rendszer, amely nem csupán az orosz rubelt ismeri, de az amerikai dollárt is: rajtunk áll, hogy mihez melyiket használjuk, a kettő nem zárja ki egymást, sőt. Utánpótlásuk viszont már nem olyan egyszerű. Pénzt elsősorban kereskedelemmel és gyártással lehet szerezni – a gyártás otthon, saját városokban zajlik, a kereskedelem viszont már átnyúlhat a határon túlra is, mind kelet, mind nyugat felé. Ez viszont azzal jár, hogy az egyes javak árai nincsenek lefixálva, a gazdasági szimuláció figyelembe veszi a nyersanyagok árát, a kész termékek előállítási költségeit is, és ezt – elvileg – szépen végig is követi az évtizedek során.

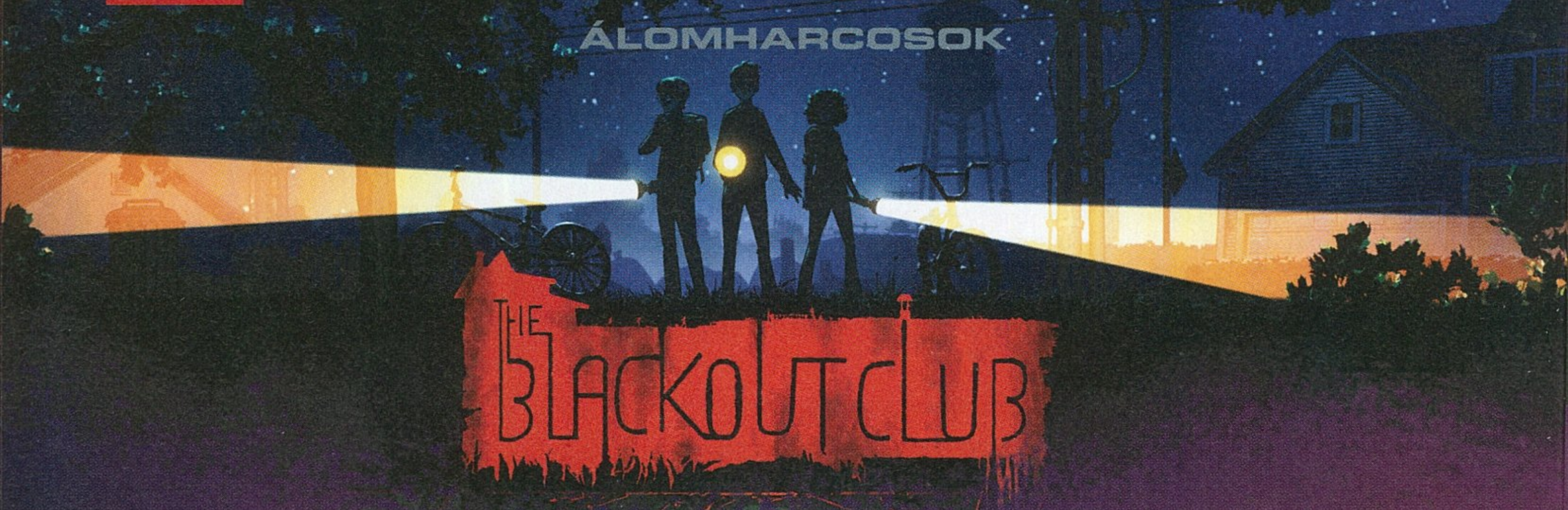
IDŐVEL MINDEN KIALAKUL

Hiszen ahogy nő és gyarapodik a település és az ország, úgy telik az idő, és a későbbiek során leáldoz a Szovjetunió csillaga is, így már egy új, demokratikus világban is boldogulni kell. Ez jelenleg azért a távoli jövő ígérete, az első, kipróbálható változat alapvetően még nem ezt, hanem az alapokat helyezi a középpontba – az pedig megdöbbentően gazdag, hiszen már most több mint 30 tétel bányászható, készíthető és értékesíthető. A fa, a kő vagy a szén önmagában például még nem sokat ér, ezeket előbb fel is kell dolgozni, majd más formában értékesíteni. A lista impozáns, a műanyagtól kezdve a panelek elemein át egészen a finommechanikai műszerekig szinte bármit létre lehet hozni, feltéve, ha sikerül felépíteni az ehhez szükséges komplex láncolatot. Fel kell húzni a bányát (amit be kell népesíteni dolgozókkal), az ércet el kell szállítani egy feldolgozóhelyre, innen egy gyárba, és aztán az egészet még el kell juttatni a piacra is.

Ahhoz, hogy ez működjön, természetesen rengeteg munkásra, és megfelelő infrastruktúrára is szükség lesz, ráadásul mind a dolgozók, mind maga az infrastruktúra is pénzbe kerül, és az is számít, hogy keletről vagy nyugatról vonzzuk be őket. Egyrészt kell egy hely, ahol az emberek alhatnak és élhetnek, és még az alapvető szükségleteiket is ki kell elégíteni, legyen az a boldogság, az egészség, a kikapcsolódás, a vallás vagy épp a ruháztatás. Ahhoz, hogy mindezt megkapják, le kell rakni boltokat, bevásárlóközpontokat, kocsmákat, sportpályákat, mozikat és színházakat, templomokat és művelődési házakat, hiszen csak ezek birtokában hajlandóak nyögni a kemény munka súlya alatt, ami egy tonnányi újabb, maximális mikromenedzselést igénylő fejlesztést hoz magával.

Talán már ebből is látszik, hogy a Workers & Resources: Soviet Republic lényegesen tartalmasabb és összetettebb, mint napjaink legsikeresebb tycoon címei (leszámítva persze a Cities: Skylinest), és ha figyelembe vesszük, hogy ez egy aprócska csapat játéka, nehéz nem meghatódni. Ha pedig a korai hozzáférés maradék részére szánt 1-2 év alatt tényleg aktívan istápolják, kijavítják hibáit, nem csak a témája miatt lehet különleges, hanem azért is, mert egy tényleg nagyszerű játék válhat belőle – és akkor legalább a virtuális világban működhet a szocializmus!

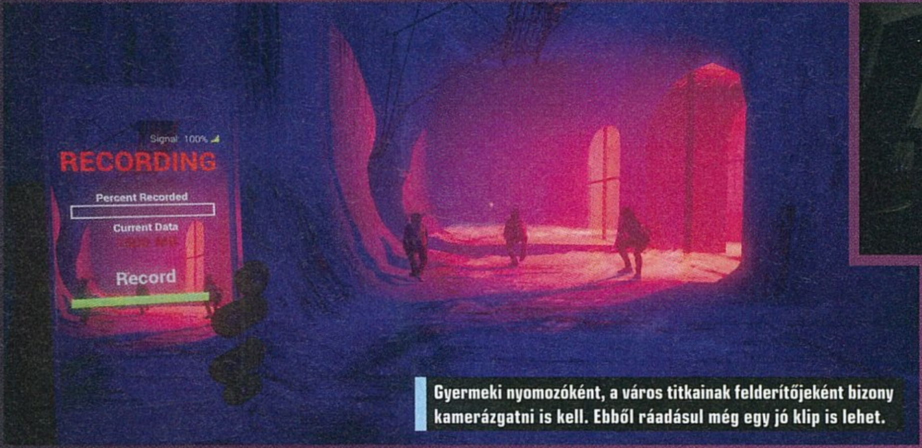
ÁLOMHARCOSOK



[ÍRTA **ALICEWAKE**] SUMMER OF '84, STRANGER THINGS… ESETLEG MÉG EGY KIS RÉMÁLOM AZ ELM UTCÁBAN EGY MAROKNYI KISISKOLÁS SZEMSZÖGÉBŐL, AKIK EGYÜTT PRÓBÁLNAK MEG VÉGET VETNI AZ ÁLMOS KISVÁROSRA SZABADULT RÉMÁLOMNAK. MINDEZT EGYELŐRE KORAI HOZZÁFÉRÉSBEN, ÚGYHOGY MÉG CSAK KÓSTOLGATJUK A RETTEGÉST. DE AZ, HOGY MINDEZ HORROR, AZÉRT AKKOR IS ERŐS TÚLZÁS.

ADATOK

KIADÓ **QUESTION** – FEJLESZTŐ **QUESTION** – MŰFAJ **AKCIÓ-HORROR** – MEGJELENÉS **2018.10.30.** – ÁR **STEAMEN 17 EURÓ, NAGYJÁBÓL 5400 FORINT.**



Gyermeki nyomozóként, a város titkainak felderítőjeként bizony kamerázgatni is kell. Ebből ráadásul még egy jó klip is lehet.

A Question Games eleve érdekes konglomerátum, komoly portfólióval az alkotók háta mögött. Az alapítók, Stephen Alexander és Jordan Thomas a BioShock, utóbbi kolléga pedig a BioShock Infinite fejlesztésében is részt vett. A csapat másik négy tagjának múltját ugyan nem részletezték, csak azt, hogy Jeff Lake imádja a cargo-nadrágokat, azt azért tudjuk, hogy a The Blackout Clubért felelős brigádnak többek között a Thief: Deadly Shadows, a Dishonored, a South Park: The Stick of Truth és az Uncharted korábbi verzióinak PS4-re portolásához is köze volt. Utóbbi az oldalzsebes ruhákat kedvelő fazon érdeme. Nem kell Poirot-nak lenni, hogy feltűnjön, a The Blackout Club valószínűleg nem egy belépő garázsprojekt. Ezzel együtt a játékot korai hozzáférésben, tehát korlátozott funkcionalitással és tartalommal tették elérhetővé, ami még így is kiforrottabbnak tűnik, mint sok készterméknek nyilvánított valami, amiért képesek pénzt és figyelmet követelni. Arról nem is beszélve, hogy a támogatás több mint korrekt. Magam ugyan nem tapasztaltam, de a felhasználók beszámolója alapján nem ritka, hogy maguk a fejlesztők is beugranak a játékba, közvetlenül kommunikálnak a játékosokkal, a bug report pedig egyetlen gombnyomás, konkrétan az F8. Ilyenkor érdemes arra nézni, ahol a hibát tapasztaljuk.

KIS HIBÁK, NAGY BŐVÍTÉSEK

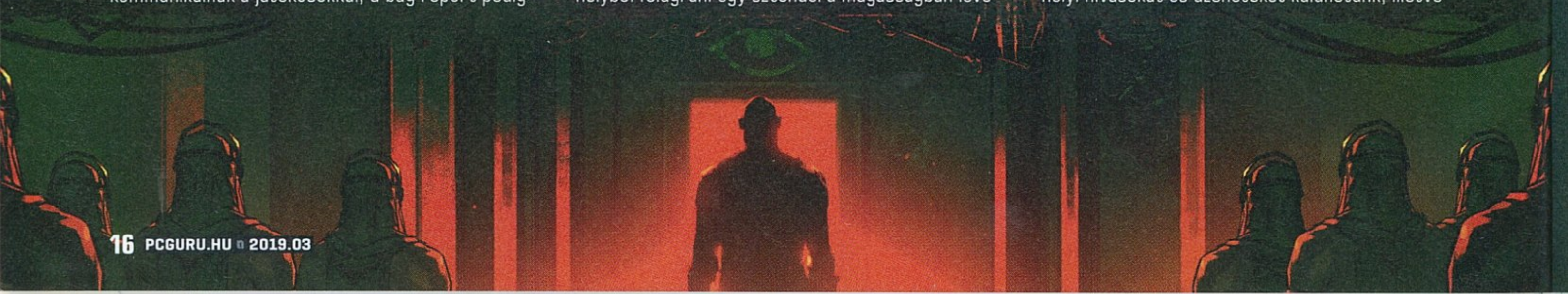
Bénázással amúgy sem nagyon találkoztunk, a jelenlegi készültségi szinten már több javítás is érkezett a játékhoz, a fejlesztők pedig szemmel láthatóan komolyan veszik a visszajelzéseket. A grafika nem különösebben megkapó, mondhatni kicsit rusnya, textúrahibák és tartalmilag kidolgozatlan terek még egyébként is bőven vannak, de tulajdonképpen nem annyira lehangoló, mint amennyire hangsúlyozottan Early Access a program. Ilyenkor még belefér, hogy a karakterek nem pontosan tudják, hogy pontosan hány méterre van tőlük az autó, amire felugrottak. Vagy megállnak a levegőben. Vagy átsétálnak az asztalon. Komoly technikai vagy játékmenetet akadályozó diszfunkció azért nincs, karakterünk mozgástartományán túl a képességei is teljesek, bár nem tudom, melyik tízéves tud guggolásból helyből felugrani egy sztenderd magasságban lévő ereszig, majd felhúzni magát a tetőre, vagy (mellesleg ájult, tehát izomtónus nélküli) felnőtt embert nemhogy vonszolni, de futkározni vele, ám legyen.

BÚJKÁLÁS ÉS NYOMOZGATÁS A GYEREKEKKEL. ISMERŐS? A TAVALYI ÉV EGYIK KELLEMES HORRORFILMES MEGLEPETÉSE, A SUMMER OF '84 IS PONTOSAN EZT A TÉMÁT DOLGOZTA FEL.

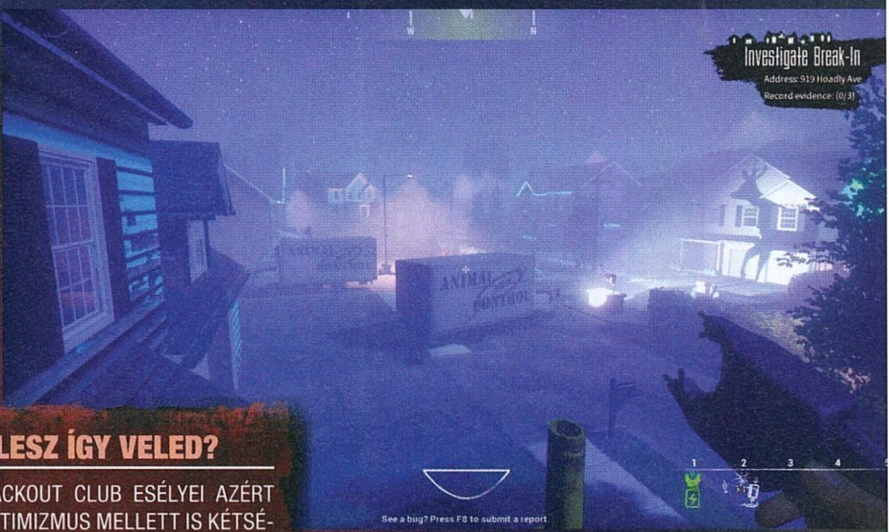
A játék kiterjedése most nagyjából egyharmada a tervezett térképnek, erről viszont keveset árultak el, mivel a történet szerves részét képezi majd az új helyszínek és területek feloldása. A sztori szintén képvisel valamiféle komplexitást, ami reméljük, később kibontakozik a fejlesztés során. Az alapállás valahol a Stranger Things és a Summer '84 magasságában van, némi Rémálom az Elm utcában-utánérzéssel. Viszont a The Blackout Club abszolút nem félelmetes. Van hangulata. Van benne valami diszkrét feszültség, de azzal együtt sem elragadó, hogy a védekezésre korlátozott lehetőségeink vannak. Az alapvető cél, hogy elkerüljük az ellenséges elemekkel esélyes konfrontációt.

BUJKÁLÓS NYOMOZÁS

Abból pedig bőven van, hiszen Redacre teljes lakossága próbálja megakadályozni, hogy a The Blackout Club önkéntes kis nyomozói felderítsék, hogy mi folyik minden éjjel a modern kommunikációtól elvágott kisvárosban. Technikailag minden, a mai kornak megfelelő eszköz adott, csak éppen nem működnek. Kivéve a mobilt, amivel felvételeket készíthetünk, helyi hívásokat és üzeneteket küldhetünk, illetve



Istenem! Hiába mondom Apunak, hogy ne piszkálja a telefonom, mert nem ért hozzá, folyton azt hiszi, hogy majd most jól kémkedhet utánam.



világíthatunk – ez pedig kifejezetten hasznos. A cél pedig – úgy általánosságban – minél több bizonyíték rögzítése. A felnőttek nem hisznek nekünk, a világ többi részétől pedig ugye el vagyunk vágva. De a pillanatnyi eszméletvesztések nem igazán pillanatnyiak, teljes éjszakák vagy napok eshetnek ki, és csak néhány hozzánk hasonló gyerek van, aki képes lehet közbeavatkozni. Ez a The Blackout Club.

A TÉGLA

A korábbi tervekkel ellentétben egy új opció is integrálására került a végleges megjelenés előtt: a Stalker elnevezésű mód. A klubba olyan is bekerül, aki nem a jó oldalon áll. Az áruló látszólag a maximum négyfős csapat érdekeit tartja szem előtt és támogatja a küldetést, viszont teljesen más feladata és célja van. Kezdetben ez a kooperatív módban teljesítendő küldetés meghiúsítása volt, majd egy frissítéssel tekertek egyet a dolgon, amivel stalkernek lenni hosszú távú elkötelezettséggé vált. Ennek lényege pedig a minél több adat közvetítése a Club tevékenységéről a titokzatos Alaknak. A játékmód implementálása nem volt zökkenőmentes, de az ötödik javítócsomag megoldotta a technikai problémákat.

A játékon belüli chat viszont kifogástalanul működik, de választhatjuk a push-to-talk szisztémát is, ami külön jól jön, ha egyébként nem szeretnénk vadidegenekkel csacsogni, de mégis halaszthatatlan közlendőnk támad. A hanghatások priorizálása viszont nem annyira harmonikus, így ha valaki véletlenül belemagyaráz valami mellesleg lényeges átvezetőszövegbe, akkor jó eséllyel egyiket sem halljuk majd rendesen. Viszont így, társaságban annyira rettegni sem lehet rendeltetésszerűen.

Az Áruló az Alak által irányított Alvajárók küldetését segíti, akik között a városka lakói is megtalálhatóak, így a Club tagjainak lehetőségei a védekezés tekintetében korlátozottak. Jelenleg kábítólövedékkel, sokkolóval és puszta kézzel menthetjük magunkat, de az alapvető stratégia az elkerülés. Erre nekünk is vannak eszközeink, de az Alvajárók sem olyan álmatagok, például mozgásérzékelőkkel és mozgásérzékelős drónokkal figyelik a Club tevékenységeit, amiket lehetőleg teljes csendben és kimagasló hatékonysággal kell kivitelezni. Nyilván nekünk is vannak kütyüink, meg egy egészen komplex fejlődési rendszerünk, ahol különböző képességekre és megoldási módokra tehetünk szert. De egy jó csapat sem árt. Noha lehet egyjátékos módban is teljesíteni a mellesleg random generált, de még repetitív és kissé üres küldetéseket, a jelenleg maximum négyfős kooperatív játékmód az alapvető játékforma. Már amennyiben véletlenül kettőnél több olyan játékost tudunk találni a szerveren, aki hajlandó is játszani velünk. Ez mostanában még nem igazán gyakori. A match makinggel látszólag nincs gond, csak nem nagyon van ember, ha pedig mégis, nem garantált, hogy hajlandó velünk bandázni. Ezen valószínűleg nem fog segíteni, hogy a játék ára a hivatalos megjelenéssel instant emelkedni fog – a szerintem lényegesen vonzóbb, de szintén nem túl meggyőző játékosbázissal rendelkező Fear the Wolves például a korai hozzáférés után egyből fél áras akcióba került, de így sem ért el több embert.

MI LESZ ÍGY VELED?

A THE BLACKOUT CLUB ESÉLYEI AZÉRT MINDEN OPTIMIZMUS MELLETT IS KÉTSÉGESEK. A TAVALY HALLOWEENKOR ELÉRHETŐVÉ TETT KORAI HOZZÁFÉRÉSŰ PROGRAM JÁTÉKOSBÁZISA STATISZTIKAILAG MÉG MOST IS NAGYJÁBÓL KIMUTATHATATLAN, NOHA A JÁTÉK TELJES MÉRTÉKBEN JÁTSZHATÓ ÁLLAPOTBAN VAN, TARTALMILAG PEDIG FOLYAMATOSAN BŐVÜL. PERSZE EGYEDÜL IS NEKI LEHET ESNI, EHHEZ VISZONT KISSÉ EGYSÍKÚ ÉS KÖRÜLMÉNYES. A FEJLESZTŐK IDEIGLENESEN SEM SZÁNDÉKOZNAK INGYENESEN ELÉRHETŐVÉ TENNI, A TELJES JÁTÉK ÁRA PEDIG EMELKEDNI FOG.

VALAMI AZÉRT HIÁNYZIK

A Question tervei szerint idővel további tartalmak, változatosabb és kiegyensúlyozottabb procedurális küldetések, aprólékosabb személyreszabási opciók és feliratok is elérhetőek lesznek, a kvázi PvP-elemet pedig már most bedobták a Stalker-móddal. Elvileg a történet is komplexebbé válik, mert eddig csak annyit tudunk, hogy a várost valami sötét erő kerítette hatalmába, aminek a középpontjában az izé, a The Shape vagy Alak áll, akit csak akkor látunk, ha becsukjuk a szemünket a Z gombbal. Ez amúgy roppant kényelmetlen, mivel mind magyar, mind angol billentyűzet-kiosztás esetén pont irtó messze van a mozgást lehetővé tévő WASD-kombinációtól. Nekem mégsem ez volt a legnagyobb problémám. Tény, hogy a nem éppen lenyűgöző grafikán kívül semmi egyéb racionális indokot nem tudok megnevezni, de valahogy nem fogott meg a produkció. Sem a történet, sem a játékmenet, sem önmagában a koncepció. De ez egyáltalán nem jelenti azt, hogy nem érdemes követni a fejlesztést, nyilvánvalóan egy kvalifikált csapatról van szó, a mechanika és a történet is jól végiggondolt, élményromboló hibáktól már most is mentes, van benne potenciál, és remélhetőleg idővel ember is lesz, hogy a kooperatív játékmenetre építő koncepció valóban érvényesülni tudjon.

TEREK URA

BREACH

ADATOK

KIADÓ **QC GAMES** – FEJLESZTŐ **QC GAMES** – MŰFAJ **AKCIÓ-SZEREPJÁTÉK** – MEGJELENÉS **2019.01.17.** – ÁR **STEAMEN 21 EURÓ, NAGYJÁBÓL 6700 FORINT.**

[ÍRTA **WILSON**] VETERÁN FEJLESZTŐK INDIE ÚTRA TÉRNEK, HOGY MEGREFORMÁLJANAK EGY MŰFAJT: UNALOMIG ISMERT TÖRTÉNET EZ, AMIT EDDIG KEVÉSSZER MONDHATTUNK SIKERESNEK. A BREACHNEK VISZONT VAN ESÉLYE MEGTALÁLNIA A MAGA KÖZÖNSÉGÉT, HISZEN SZÁMOS KIVÁLÓ ÖTLETTEL RENDELKEZIK, MŰFAJON BELÜLI KIHÍVÓJA AZONBAN CSAK KEVÉS AKAD.

A Breach világa két részből áll, vagy legalábbis állt azon nagy kataklizma előtt, amely megágyazott a tulajdonképpeni történetnek. Azaz létezett az általunk is ismert Föld, ahol az emberiség több évezred alatt eljutott odáig, hogy bunkósbotok és pattintott kövek helyett szofisztikáltabb eszközökkel tizedelje fajtársait, és egy másik, ahol a különböző kultúrák bölcsőjében felcseperedett mitológiák valósággá váltak, démonostul, furcsa lényestül, istenestül. Természetesen a harmónia a két létsík között nem tartott örökké, a Breach idején a kettő épp egymásba csúszott, és pokolbéli lényekkel árasztott el olyan nagyvárosokat, mint Tokió vagy Kijev, sőt nem kímélte az olyan nem éppen barátságos vidékeket sem, mint Pripjaty. A feladat értelemszerűen az invázió visszaverése, és a felszakadt térfátyol befoltozása, mielőtt visszafordíthatatlanná válik a helyzet.

A fejlesztők fogták a Dragon Age: Inquisition multiplayerét, összegyúrták a Secret Worlddel, és így született meg a Breach.

CSILLAG-KAPU

A Breach mindezt egy kooperatív akció szerepjátékként tálalja, ahol 15-20 perces küldetések során minifeladatok teljesítésével lehet újra és újra nekivágni az éppen aktuális démon lepofozásának. A játékmenet leginkább a The Secret World és a Dragon Age: Inquisition keverékeként írható le, azaz egy olyan dungeon crawler, ahol a különféle kasztokat alakító hősök vetik be képességeiket, hogy zónáról zónára haladva kerüljenek közelebb a pályavégi bosshoz. Mínusz persze az MMO-elemek. Ezen pályavégi ellenfelek viszont nem csak a küldetések lezárásakor teszik tiszteletüket, tulajdonképpen a misszió egészét végigkísérik. A Breach alapvetően egy 4v1 alapú, a PvP-t és a PvE-t egybemosó, az Evolve-ra emlékeztető multiplayer affér, ahol egy főellenfél, azaz a fődémon is lehet egy játékos (az ehhez passzoló módban).

Démonként alapvetően az a cél, hogy minden egyes zónában megkíséreljük megállítani az embereket, asszisztálva a gép által irányított, egyszerű és feláldozható minionoknak. Bár meg lehet őket szállni, és közvetlenül is irányítani, ennél lényegesen szórakoztatóbb és hasznosabb bevetni az aktív képességeket. A képernyő alsó felén található, dugig tömött hotbar szinte mindegyike területre ható támadást nyújt, attól függően, hogy melyik démontípust választottuk ki a küldetés elején. Az egyelőre hat rondaságot tartalmazó kínálat kifejezetten változatos és kegyetlen módszerekkel teszi lehetővé a szerencsétlen emberek visszafogását: fagyasztással, égetéssel, villámokkal, tőrökkel, robbantással, fájdalomokozással, és még két tucat más, hasonlóan kellemes varázslattal lehet egyre lejjebb és lejjebb tornászni a célpontok életerejét, míg el nem patkol mindenki, vagy el nem jutnak az utolsó terembe, ahol már fizikai formában is muszáj velük megküzdeni.

Körülbelül ugyanezen elvek mentén próbálnak szembeszállni maguk a játékosok is, akik egy fix hőst irányítva vetik be képességeiket, egy kaszt szerepébe bújva. Utóbbiak mennyisége egészen elképesztő, már most is több mint fél tucat közül lehet választani, az egyszerű harcossal és varázslóval kezdve a nekromantán és az ördögűzőn át egészen az idő- vagy térmanipuláló őrültekig. A Breach által nyújtott testreszabhatóság megdöbbentően mély, gyakorlatilag komplett alkasztok hozhatók létre, amire csak rásegítenek az RPG-rendszerből eredő gear- és gem-alapú modifikációk, melyek közvetlenül befolyásolják a bevethető képességek tulajdonságait. Éppen ezért két pontosan ugyanolyan hőssel találkozni igazából csak alacsonyabb szinten lehet, hiszen már pár óra játék után is szinte kötelező rátérni az egyediség felé vezető útra.

SUPERNATURAL

Ez az út viszont egyelőre nincs befejezve, az év elején elstartolt korai hozzáférés alig 3 küldetést kínál, és ezekben abszolúte semmi változatosság nincs. Nemcsak a felépítésük ugyanaz, de a bennük található ötlettelen feladatok is azonosak: a terminálok elfoglalása, kincsek összegyűjtése és leszállítása, az ellenfelek kiirtása már három-négy alkalom után is elég monotonná tud válni, és mivel a Breach igazából nem szól másról, mint ennek a végtelenségig való ismétléséről és a grindelésről, nos, nem túl izgalmas a jövőkép. A tartalom persze folyamatosan bővül, az új kasztok mellé idővel új térképek és sztorielemek is érkeznek. Erre szükség is lesz, a Breach az Early Access kalandok után egy free-to-play üzleti modellre áll át, ahol a kasztok és kozmetikai kiegészítők megvásárlása hivatott biztosítani a játék jövőjét. Meglátjuk, hogy az amúgy tényleg kiváló kasztrendszer, a töméntelen mennyiségű képesség, az egyedi világ elég lesz-e ahhoz, hogy tömegeket vegyen rá a statikus térképes hack'n slashelésre. G

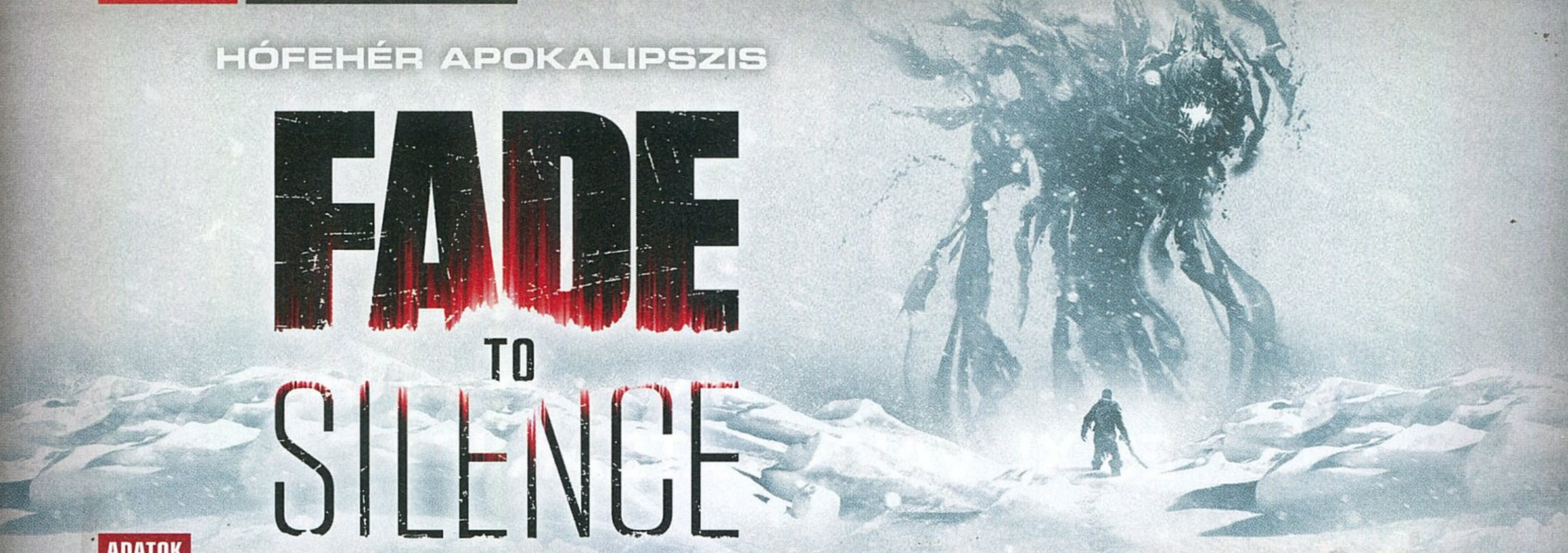
Éljen! Most már statisztikailag is bizonyítható, hogy működik a katanám, a záróképernyő is megmondta.

A külföldi és hazai fantasztikum legjava

MEGJELENIK HAVONTA NORMÁL ÉS XL VÁLTOZATBAN IS

ELŐFIZETŐKNEK KEDVEZMÉNYES ÁRON!

RENDELD MEG ITT: **WWW.GALAKTIKABOLT.HU**



HÓFEHÉR APOKALIPSZIS

FADE TO SILENCE

ADATOK

KIADÓ **THQ NORDIC** – FEJLESZTŐ **BLACK FOREST GAMES** – MŰFAJ **TÚLÉLŐ, AKCIÓ** – MEGJELENÉS **2017.12.14. (PC)** – ÁR **STEAMEN 30 EURÓ, NAGYJÁBÓL 9500 FORINT.**

[IRTA **DREAMER**] **A Fade To Silence-re nem azon a platformon akadtam rá, amin már (jelenleg egyedül) elérhető, hanem véletlenül futottunk össze. Twitteren láttam a játékról készült beharangozó videót, ami azonnal megragadta a fantáziám. Érdekesnek, élménydúsnak tűnt, aztán persze az is kiderült, hogy nincs új a nap alatt.**

A Fade to Silence egy különös esete annak a jelenségnek, amit Early Access-nek hívunk. Bejelentése körül volt némi felhajtás, végtére is a 2017-es The Game Awardson mutatkozott be egy előzetes formájában, majd ugyanabban az évben és hónapban megérkezett PC-re, ahol a Steam „korai hozzáférés" programjában talált otthonra.

Kezdetben pár szponzorált anyag képében a YouTube-on találhattunk róla Let's Play videókat, majd a játszható változatot néhány nevesebb rendezvényre is kivitték, ám hamar elcsendesedett a játék körüli minimális zaj, és a Fade to Silence népszerűsítése látszólag véget ért. A fejlesztés szépen lassan döcögött tovább, a program nem sok vizet zavart, és lassan el is felejtődött, méghozzá annyira, hogy mindezidáig a Guru Early Access rovatába sem került bele.

Így a tél vége felé közeledve ideálisnak tartottuk, hogy búcsúzásként belevessük magunkat a Black Forest Games legújabb játékának kipróbálásába. A stúdió neve ismerős lehet azoknak, akik egy ideje már a magazinnal tartanak, ugyanis ezek a srácok készítették egy korábbi teljes játékunkat, a jópofa platformert, a Giana Sisters: Twisted Dreamst, illetve olyan más programok létrejöttéért voltak felelősek, mint a Helldorado, a Rogue Stormers vagy éppen a 2017-es Bubsy: The Woolies Strike Back. Utóbbi játék kiadását követően érkezett a Fade to Silence.

HIDEG VAN ÉS FÁZOM

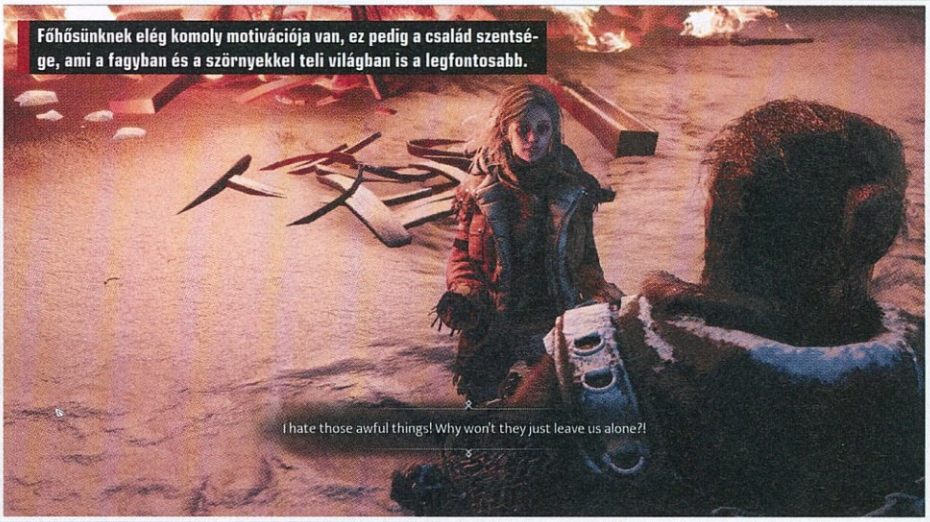
Már a képek is eléggé magukért beszélnek, ha a Fade to Silence (eredeti nevén és/ vagy munkacímén White Silence) témájáról beszélünk. A történet szerint beköszöntött a világvége, és a posztapokalipszis közepén vagyunk. Pokolbéli lávatenger helyett jég és hó fedi a Földet, de nem kell félni, démonok azért akadnak, hogy meglegyen a biblikus végítélet hangulata. A fagypont alatti átlag már önmagában is kellően megpróbáltató, ám nem csak a dermesztő hidegtől kell tartanunk, hiszen itt van még az a „korrupció", ami jelen esetben nem politikai, hanem mágikus eredetű. Ez a fekete mágia megrontja és élhetetlenné teszi a környezetet, valamint feltehetőleg a fentebb említett démoni lények létrejöttéért is felelős.

Ebben a rideg világban a játékos Ash szerepét ölti magára, akinek van egy különleges adottsága. A jeges telet uraló szörnyekhez hasonló lény tanyázik a férfi testében, egy ismeretlen entitás, akire a játék csak „belső hangként" hivatkozik, mivel főbb ismertetőjelei, hogy halála esetén új életet lehel Ashbe (ám nem végtelen mennyiségben!), és irtózatosan sokat beszél. Na, persze, nem egy Claptrap féle vicceskedő figuráról van szó, hanem egy igazi ünneprontóról, aki a földbe döngöli az ember önbizalmát és becsmérli mindazt, amit útja során elért. Ilyen lelkitárssal kinek kellenek ellenségek? Az első 15-20 percben érdekesnek érződik a figura, végtére is egy olyan szerzeményről beszélünk, akinek külseje sötét, kissé egy dementorra hajaz, és kísérteties hangon beszél.

Túlélőjátékkal nem eggyel találkozhattunk már, de a Fade to Silence elég látványos és stílusos, bár mechanikája a régi.

Belső hangunkat azonban rövid időt követően legszívesebben örökre elnémítanánk, mert az egy dolog, hogy ijesztőből idegesítővé válik, de gyakorlati haszna sincs, egyedül annyit tesz értünk, hogy negatív gondolatokkal tömi Ash fejét, akinek jobb dolga is van annál, mint hogy rá figyeljen.

Főhősünk ugyanis nem a túlélő játékokban megszokott magányos farkas, hanem családapa, egy 12 éves lány, Alice édesapja. Attól nem kell tartanunk, hogy a Fade to Silence által kínált



Főhősünknek elég komoly motivációja van, ez pedig a család szentsége, ami a fagyban és a szörnyekkel teli világban is a legfontosabb.

túlélőkaland egésze egy túlméretezett escort mission, bár az elmondottak alapján simán lehetne az is – de Alice inkább csak motivációként és esetenként információforrásként szolgál. A nyílt terepű játékban való csatangolásaink során össze fogunk találkozni újabb karakterekkel, akik túlélték a globálisra dagadt szibériai télre emlékeztető kataklizmát, ők pedig csatlakoznak kis közösségünkhöz. Mind a nyolc hozzánk csapódó ember egy-egy feladatot lát el: Tua például a Fade to Silence Leeroy Jenkinseként elsőként rohan a csatába, persze ezt taktikusan teszi, mivel ő a csapat tankja, aki a legtöbb sebzést fogja fel, de ott van még Rhys, aki izmai helyett főként az elméjét állítja csatasorba, és a rontást kutatva próbál megoldást találni arra, miként vethetnének véget a végtelen télnek.

Mostanában eléggé elkanászodtak a szomszéd fiatalok, akik a zenétől és drogoktól megőrülve vandálkodnak. Hajuk is milyen.

ÉS MÉG FORRALT BOR SINCS

A felütés és a látványvilág tekintetében a Fade to Silence kiemelkedik a túlélő, akció, kaland zsáner darabjai közül, a megvalósítás azonban hagy némi kívánnivalót maga után. Először is a játék elsősorban egyjátékos tartalommal lett megtelítve, ahol más játékosok helyett az elemekkel és a ránk leselkedő ellenfelekkel kell megküzdenünk. Kooperatív mód is akad, ám hagyományos co-op élmény helyett és dedikált szerverek híján a partnerünk csak hozzánk tud csatlakozni, egyfajta segítőként. A célunk ugyanaz, mint minden túlélőjáték esetében: gyűjtögessünk, craftoljunk, és nyissunk meg új területeket, amíg bírjuk ép bőrrel. Szerencsére ezek a teendők egymásra épülnek. A térképen barangolva találhatunk olyan helyeket, amiket a már sokat emlegetett sötét természetfeletti erő ural. Ezeket a területeket azzal tisztíthatjuk meg a káros elemektől, hogy megküzdünk egy halom rémlénnyel, és kézrátétellel száműzzük a csápos feketeséget. A tisztogatás azért hasznos, mert egyrészről megszűntetjük a romlást, másrészről pedig élhetővé tesszük a területet, új menedékeket nyitunk meg, és a környéken található nyersanyagok is használhatóvá válnak. Utóbbira a craftoláshoz van szükségünk, hiszen ilyen módon juthatunk fegyverekhez, páncélzathoz és gyógyszerhez, hogy csak az alapokat említsem.

Azért ne veregessük magunkat vállon, csak mert sikerült megnyitnunk egy újabb menedéket. A környéken tanyázó lények nem veszik jó néven, ha kitoloncolják őket, ezért rendszeresen támadásokat indítanak ellenünk. Ilyenkor jó, ha a kezünk ügyében van az íjunk pár szál nyíllal, vagy egy bozótvágó, amivel megnyeshetjük a csápos ellenfeleket, ugyanis a rohamok visszaverése nem taktikai képernyőn keresztül történik, hanem valós időben kell akcióznunk. A Fade to Silence harcrendszere eléggé fapados, Ash könnyebb és keményebb támadásokkal csaphat oda az ellenfeleknek, elbukfencezhet az útjukból, vagy éppen blokkolhatja a csapásaikat. Minden mozdulat a staminából táplálkozik, erre muszáj lesz odafigyelnünk és taktikusan megközelítenünk a küzdelmeket.

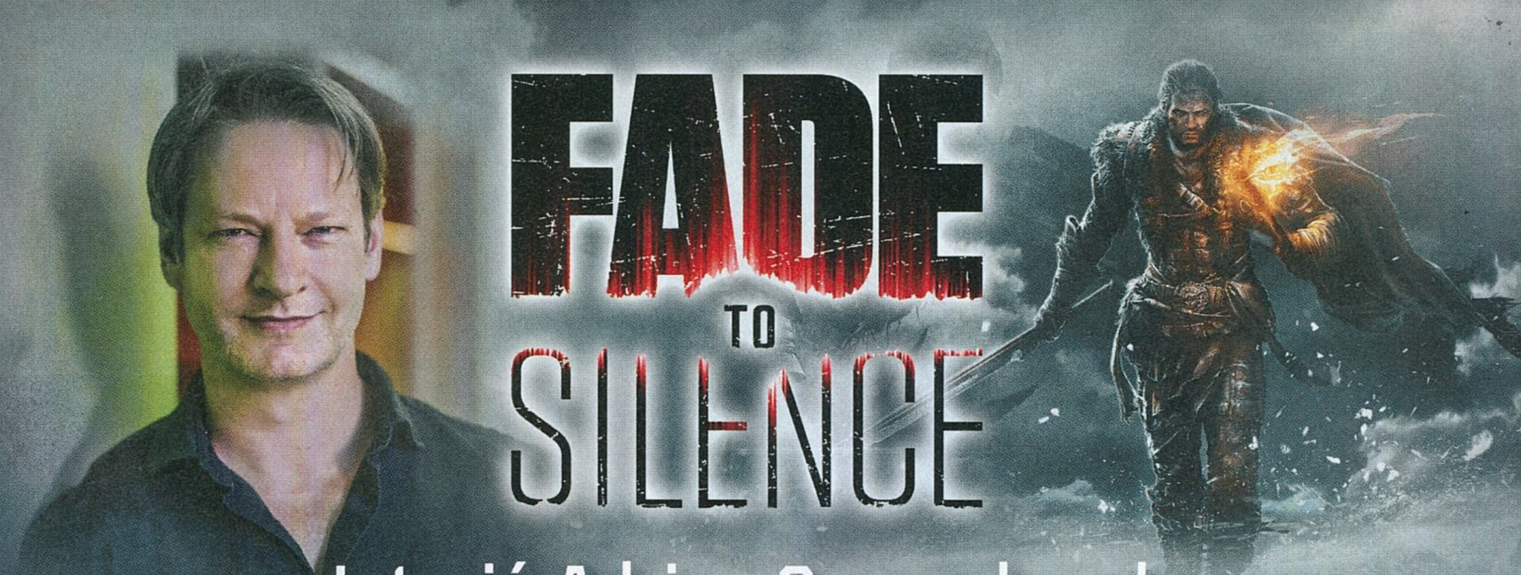
A stamina mellett az életerő méter az, amire különösen oda kell figyelnünk. Amikor terepen vagyunk, a nagy hideg miatt passzívan, magától esik a HP-nk, plusz az éhség miatt is legyengülünk. Utóbbira egyszerű megoldást a vadászat vagy az elhagyatott házakban talált élelem elfogyasztása jelent, előbbire a szélvédett zugok és a tábortűz az orvosság. Ha huzamosabb ideig nem sikerül regenerálódnunk, nem jön össze, hogy felmelegedjünk, akkor a HP csíkunk fokozatosan befagy, és csak addig töltődik újra, amíg a jeges csíkot el nem éri. A tűz pedig, amennyire fontos eszköz, annyira halálos is, mivel magához vonzza a gonosz szerzeteket, akik nyugalmunk közepette bármikor ránk támadhatnak.

NEM A JÉGHEGY CSÚCSA

És nagyjából ennyiben ki is merül a Fade to Silence. Legalábbis a korai hozzáférésű verzió, ami a tervek szerint idén válik végleges és teljes egésszé. Nagyobb terület, komolyabb kooperációval, mindenféle extrákkal. Az viszont már most látszódik, hogy ez nem egy világmegváltó játék, de ha az ember egyszer túlteszi magát a monotonitáson, akkor egészen élvezetes kalandban lehet része, mivel megvannak a program nagy pillanatai. Azt például kevés produkció mondhatja el magáról, hogy van benne kutyaszán, amit koromfekete farkasok húznak – ami azért elég menő.

Bázisom az otthonom

Ash amellett, hogy vigyáz a saját és lánya testi épségére, lelkesen gyűjtögeti a hasznosabbnál hasznosabb nyersanyagokat. Ezek közül az egyik legfontosabb alapanyagunk a fa, melyet felhasználva tüzet gyújthatunk és megmelegedhetünk, illetve bővíthetjük az otthonunkként szolgáló bázisunkat. Lakóházak mellett építhetünk kenneleket, ahol a farkasaink laknak, az ő feladatuk pedig az, hogy a szánunkat húzzák. Az építkezés viszont nem a mi feladatunk, nekünk csupán annyi a dolgunk, hogy összegyűjtsük a bővítéshez szükséges nyersanyagokat, a munka java a csapatunk tagjaira hárul, ráadásul mi szabjuk meg, hogy ki mihez fogjon hozzá. Sajnos a megépített bővítményeket a bázisunkat támadó hordák lerombolhatják, és ha oda a kennel, akkor nincs kutyaszán sem. Azonban ezeket szerencsére újraépíthetjük, mintha mi sem történt volna.



FADE TO SILENCE

Interjú Adrian Goersch-sel, a Black Forest Games társalapítójával és ügyvezető igazgatójával

[ÍRTA DREAMER] **A Fade to Silence kipróbálását követően volt szerencsénk elbeszélgetni a fejlesztőkkel, vagyis a stúdió egyik fejével, aki beavatott minket pár kulisszatitokba. Adrian Goersch-t a játékról, a fejlesztésről és az Early Access programról kérdeztük.**

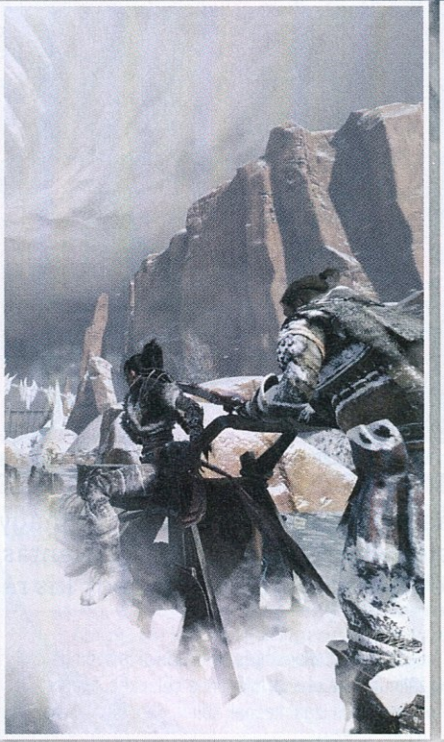
Habár a Fade to Sience egy ígéretes indie játék, azért messze áll a tökéletestől. Ennek ürügyén a fejlesztőkkel készített írásos interjúnk kérdéseit is főként úgy alakítottuk, hogy egyenesen a készítőktől kapjunk választ arra, mik a terveik a program jövőjét illetően, milyen újdonságokra számíthatunk, és persze, ha már túlélőjátékról beszélünk, az örök egyjátékos vs multiplayer vitakör is terítékre került.

A bejárható terület kifejezetten nagyra sikeredett, de mekkora pontosan? Tervezitek, hogy a későbbiekben bővítitek a térképet, vagy kapunk újabb területeket?
A játékosok számára nyitott terület nagyjából 25 négyzetkilométer, amiben számos különféle régió található, ezzel növelve a térkép változatosságát, emellett rengeteg, a játékosok számára fontos pontot, loot-helyet és eseményt foglal magában. Jelenleg nem áll szándékunkban a térkép bővítése.

Az utóbbi években a túlélőakció műfaj igazán nagy népszerűségnek örvend, ugyanakkor a zsáner sikeres játékai között alig találunk az egyjátékos tartalmat népszerűsítő darabokat. Ti miért akartatok erre az aspektusra fókuszálni?
A kezdetektől fogva tudtuk, milyen játékot akarunk készíteni. A Fade to Silence elsősorban arról a harcról szól, melyben egy kietlen tájon próbáljuk meg túlélni a fagyot. A világ romlott és romlatlan valójában is a természet a legnagyobb ellenség. Azt akartuk, hogy érezzétek a hideget, a végtelen télben való túlélés nyomását, és hogy féljetek a karakteretek halálától. Végezetül, amit letettünk az asztalra, az egy egyedülálló és magával ragadó játékélmény. Az egyjátékos élményre való összpontosítás a maga módján egyedi, de egyáltalán nem rossz döntés.

A játékosok egyedül és párosban is nekivághatnak a fagy meghódításának, habár a kooperációs megoldás még nem az igazi, hiszen az a játékos, aki a hostra csatlakozik, voltaképpen nem társ, hanem egy másodlagos karakter szerepét tölti be. Ez változni fog a jövőben, esetleg egy megosztott világ képében?
Jelenleg nincsenek ilyen terveink, de persze most is várjuk a játékosok visszajelzéseit.

Külsőre a Fade to Silence világa posztapokaliptikus és havas. Helyesen látom, hogy művészeti irányában skandináv és más északi stílusjegyeket tartalmaz? Mi volt a koncepció, amikor megalkottátok a világot?
Az északi törzsi stílusok és modern jegyek keverékét akartuk ötvözni hozzáadott illúziós elemekkel, hogy különféle érzelmek keverékét keltsük.
A modern világ egyes darabjai az apokalipszis után is megmaradtak, az északi hideg pedig a nehézségek, a szűkösség és végezetül az abszolút halál képét festi. Az embereket a túlélés hajtja, a kétségbeesett helyzet miatt nyúltak vissza a törzsi táborokhoz, ruhákhoz. A fantazmagórikus elemek a romlás vizuális komponenseiként szolgálnak, és a túlélők pszichológiájára gyakorolnak mély hatást. Én személy szerint különösen büszke vagyok a táborra,



ami a játékosok otthonaként szolgál. Amíg a kövek és sziklák menedéket nyújtanak a hideg elől, egyúttal egy temetés képét keltik, amit Arnold Böcklin Die Toteninsel (A holtak szigete) című festményének nyomán alkottunk meg. Azt a kétségbeesett kísérletet jelképezi, ami során menedéket próbálunk építeni a halál belsejében.

A játékotok már egy ideje fejlesztés alatt áll, Steamen 2017-ben jelent meg először, és azóta a platform és az Early Access program is sokat változott. Hogyan éltétek ezt meg fejlesztőként? Mik a jó és rossz oldalai ennek a rendszernek?
A miheztartás végett ne feledjük el, hogy egy minőségi játék fejlesztéséhez és a tartalom generálásához ennyi idő nem nevezhető átlag felettinek. A Fade to Silence korábbi Early Access megjelenése miatt érződhet hosszabbnak nemcsak a közösségnek, de nekünk is. A folyamatosan változó (áruházi) környezet arra ösztökél, hogy örökösen megkérdőjelezd a döntéseidet. Ez azért jó, mert a végeredmény egy sokkal minőségibb produktum lesz, és azért rossz, mert a változások hamarabb következnek be, minthogy fejlesztőként hozzájuk tudnánk igazodni. A Fade to Silence estében nem történt nagy változás, az Early Access időszakában rengeteg hasznos visszajelzést kaptunk a játékosközösségtől, és ez az, amit el akartunk érni.

A Fade to Silence-nek jelenleg két módja van, amik voltaképpen ugyanazt a túlélőmódot takarják, csak az egyik kevesebb, a másik pedig több megkötéssel operál. Terveztek új módokat hozzáadni a játékhoz?
A „Felfedezést" a Steamen összegyűlt közösség nyomására adtuk hozzá a játékhoz, sokaknak a „Túlélőmód" túl nehéz volt, és szerették volna kiélvezni a játék szépségét és az atmoszféráját. Viszont elégedettek vagyunk az „elsődleges" Túlélőmóddal, és úgy gondoljuk, ez a legjobb lehetőség arra, hogy teljes élményt nyújtsunk. Nincsenek terveink extra módok hozzáadására.

Jelenlegi formájában a harcrendszer talán túlzottan egyszerű. Számíthatunk újabb fegyvertípusokra, vagy talán harcmodorokra? Hasonló RPG-szerű elemekkel többek érdeklődését felkelthetitek a játék iránt.
A harcrendszer az, ami a legtöbb kritikát kapja azoktól, akik játszottak a játékunkkal. A terv része volt, hogy ne hősnek érezd magad, aki erővel keresztülgázol az ellenfelei fölé, hanem legyen egy fenyegető atmoszféra, és egyetlen rossz döntésnek, mozdulatnak hatása legyen. A stamina limitje miatt a játékos arra kényszerül, hogy megtervezze a mozdulatait, így a játék elején a harcok nehézkesnek, ügyetlennek érződhetnek, viszont gyakorlással és a harcrendszer titkainak kiismerésével a játékosok megszerették ezt is. Most éppen a tutorial átszabásán dolgozunk, hogy a kezdeti lépések simábban menjenek a friss játékosoknak és könnyebben kitanulják a harci mechanikákat.

Milyen újdonságokat, eddig be nem mutatott elemeket szeretnétek bevinni a játékba?
A Fade to Silence minden funkciója megtalálható a játékban. Éppen a bugok kiküszöbölésén, a hibák csiszolásán és a konzolos változatokon dolgozunk. (A Fade to Silence jelenleg csak PC-n érhető el.) A kész kép hiányzó darabja a történet, amit magadnak kell felfedezned a játék során, ez pedig része lesz a végleges változatnak. Mélységet fog hozzáadni a programhoz, és reméljük, hogy akik végigjátsszák a játékunkat, azokat majd megérinti és lenyűgözi.

Debütálása óta a Fade to Silence számos játékoshoz és újságíróhoz jutott el, és vélhetően mindkét fél hagyott nektek visszajelzést. Mik a tapasztalataitok? Vannak ezzel kapcsolatosan érdekes történeteitek?
Egyértelműen a legérdekesebb az érzelmekkel fűtött beszélgetések voltak a főszereplő hat életéről. Lényegében ez azt jelenti, hogy ha elfogy mind a hat próbálkozásod, akkor újra kell kezdened a játékot. Sokan gondolták úgy, hogy ez így túl nehéz, de akadtak olyanok, akiknek tetszett ez a megoldás. Néhány játékos például arra kért minket, hogy egyetlen életünk legyen, mert az hardcore és sokkal jobb. Ilyen jellegű posztokkal van tele a fórumunk.

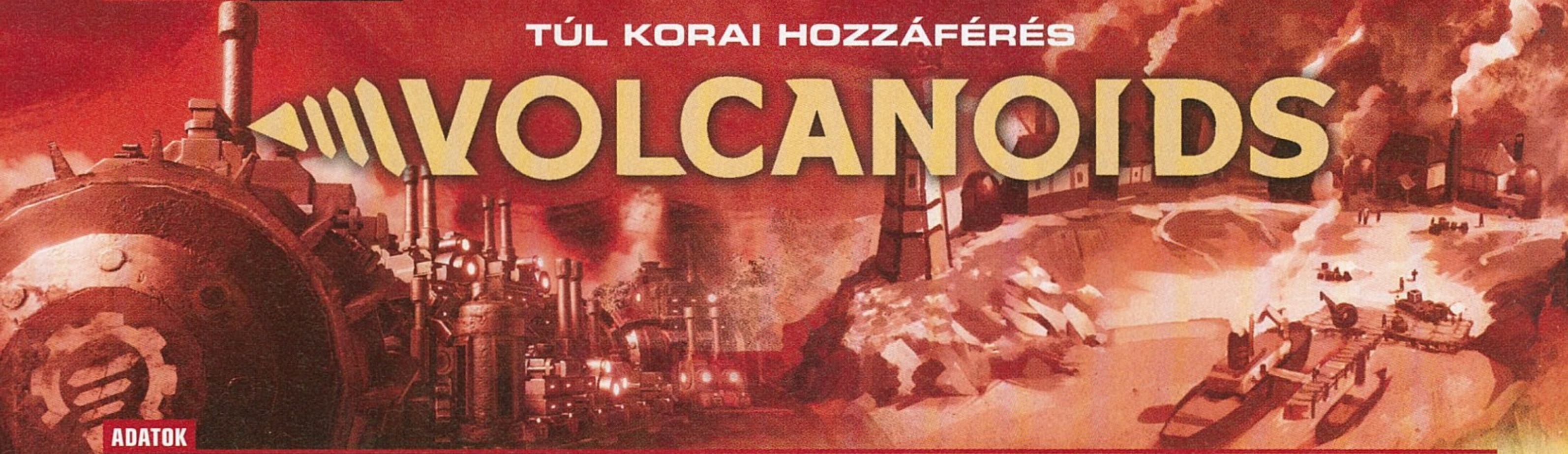
A másik érdekesség, amiről tudok, hogy sok újságíró meglepődött azon, hogy német fejlesztők vagyunk. Volt, aki azt mondta, hogy a program „nem érződik németnek", de azt is hozzátenném, hogy a fejlesztőink fele vagy francia, vagy a világ más tájáról érkezett. Különösen a művészeti részleget töltik meg a francia származású alkalmazottak. A legtöbbször azt halljuk, hogy a Fade to Silence vizuálisan elképesztő, magával ragadó és sajátos, ez pedig számunkra azt jelenti, hogy elértük a célunkat.

Terveitek szerint a Fade to Silence 2019-ben meg fog jelenni. Ez az ígéret most is áll?
De még mennyire! Figyeljétek a híreinket.

Köszönjük az interjút, és sok sikert a fejlesztéshez, a megjelenéshez!

TÚL KORAI HOZZÁFÉRÉS

VOLCANOIDS



ADATOK

KIADÓ **VOLCANOID** – FEJLESZTŐ **VOLCANOID** – MŰFAJ **TÚLÉLŐ** – MEGJELENÉS **2019.01.29.** – ÁR **STEAMEN 16,79 EURÓ, NAGYJÁBÓL 5400 FORINT.**

[ÍRTA **STEELSAINT**] Ki ne szeretne egy óriási fúróval benyomulni egy elhagyatott szigetre, hogy aztán ott leállítson egy aktív vulkánt? A Volcanoid fejlesztői ezzel az első pillantásra igen izgalmas koncepcióval jelentkeztek, de a jól hangzó elméletnek eddig sajnos csak egy kis része szivárgott át a gyakorlatba.

Nem kis feladatot tűzött ki maga elé a játékipar veteránjaiból összeállt Volcanoid stúdió: a Volcanoids elsődleges célja a fejlesztők szerint nem más, mint az, hogy megoldja a túlélőjátékok klasszikus problémáit, de hogy a csapat szerint pontosan mik ezek a problémák, arra sajnos már nem tértek ki. A Volcanoidsban azért így is akad pár érdekes elképzelés, viszont nekem végig az volt az érzésem, hogy ez a játék sokkal jobb is lehetne, ha csak egy kicsit tovább várnak a piacra dobásával. De ne szaladjunk ennyire előre, lássuk, hogy lehet egy gigantikus fúróval leállítani egy aktív vulkánt!

NEM VÉNNEK VALÓ VIDÉK

A Volcanoids története szerint Adranoson járunk, mely a múltban egy virágzó szigetnek számított, mostanra azonban teljesen lakatlanná vált egy hatalmas kataklizma miatt. A területet megrázó, mindenféle előzmény nélküli vulkánkitörés hamuval borította el a tájat, menekülésre késztetve mindenkit, aki egykor itt élt. A katasztrófára a mai napig nincs magyarázat, most azonban egy bátor expedíció visszatér, hogy tagjai hatalmas fúrókkal és mérhetetlen kíváncsisággal felvértezve kiderítsék, mi is történt itt annyi évvel ezelőtt.

Maga a történet elég izgalmasan hangzik, ahogy a világban is bőven lehetne potenciál, ezt azonban jórészt nem sikerült (még) kihasználni. A Volcanoids kampánya nem túl hosszú, kényelmes tempóban is maximum 7-8 óráig tart végigvinni, ráadásul az egész egy elnyújtott tutorialra emlékeztet, semmint egy izgalmas kalandra. Ahhoz, hogy el tudjuk hallgattatni a vulkánt, be kell járnunk a teljes szigetet, fejleszteni kell a fúrónkat, sőt, sokszor még ellenséges robotokkal is szembe kell szállnunk, ha el akarjuk érni a célunkat. Mindez papíron igen izgalmasnak tűnik, de a valóságban sajnos a kampány nagyon lapos. A legtöbb esetben alig száz méterre kell eltávolodnunk a fúrónktól, és egyszerűen semmi sem motivál a táj felderítésére. A környezet nagyon statikus, így igazából hamar azon kaptam magam, hogy szigorúan csak annyi időt töltök a felszínen, amennyi a továbbjutáshoz elengedhetetlen nyersanyagok összegyűjtéséhez kell.

KOMOLY FELFEDEZŐK, KOMOLY JÁTÉKOK

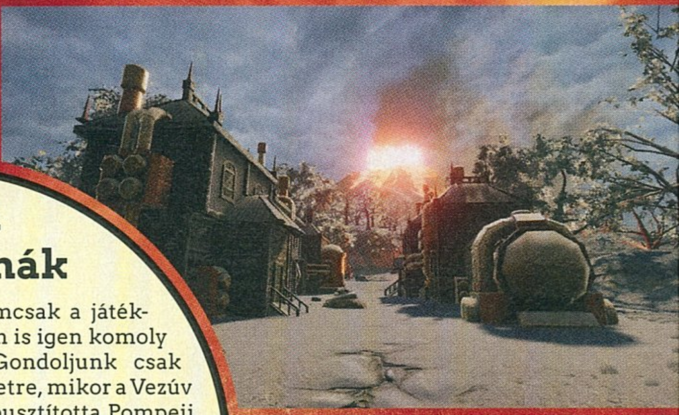
A Volcanoids fénypontja egyértelműen a fúrónk fejlesztése és alakítgatása. Az első pár küldetés után ugyanis hozzájutunk egy hatalmas fúrófejjel felszerelt járműhöz, mely a föld mélyére leásva tud körbevinni minket a szigeten. Maga a fúró kezdetben még elég apró, viszont ahogy haladunk előre a kampányban, mindig lehetőségünk lesz újabb és újabb modulokkal bővíteni.

Egy rendkívül jó és érdekes, mondhatni formabontó alapötlet megkérdőjelezhető tálalásban. Reméljük, sikerül befejezni.

Igazából ez az a része a játéknak, melyen leginkább érződik a fejlesztők kreativitása. Maga a fúró lényegében modulokból épül fel, melyeket a falakon és a plafonon tudunk elhelyezni. Akad köztük finomító, ahol a nyersanyagokat dolgozhatjuk fel, munkapad, ahol a javítószettektől kezdve a lőszeren át a fúró fejlesztéséhez szükséges csomagokig mindent elkészíthetünk, és raktár, ahová a felesleges felszerelést tehetjük el. Az egyes modulok legyártása gyors és egyszerű, és az elhelyezésük sem túl bonyolult: csak elő kell vennünk a csavarkulcsunkat, és arra a felületre néznünk, ahová be akarjuk építeni őket. Ez elsőre talán nem hangzik egy túl izgalmas funkciónak, de a valóságban kifejezetten jó érzés látni, ahogy a játék elején még teljesen leharcolt és romos fúróból a játék végére gyakorlatilag egy lánctalpas, mobil palota lesz.

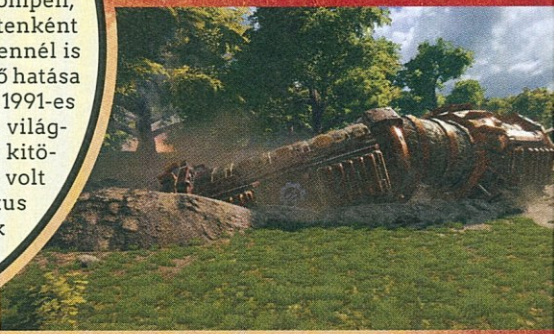
Ami viszont számomra nagy csalódás volt, az maga az utazás. A játékban ugyanis nem mehetünk/fúrhatunk el bárhová, pusztán a térkép fix pontjai között közlekedhetünk, és ezt is le lehet tudni pár kattintással. Minden meglátogatható helynek van egy sorszáma, nekünk pedig csak annyi a dolgunk, hogy beütjük ezt a számot a megfelelő konzolba, és meghúzunk egy kart. Az utazás maga két rövid kis bejátszással és pár másodpercnyi tétlen álldogálással letudható, ami igencsak illúzióromboló és ingerszegény tud lenni.

Azért a Minecraft mindenhol kifejti a hatását. Jó, hamuból sokkal nehezebb építkezni, mint kockákból, de na, ez a hardcore mód.



Valódi kataklizmák

A vulkánkitöréseknek nemcsak a játékban, hanem a valódi világban is igen komoly következményei lehetnek. Gondoljunk csak például az egyik leghíresebb esetre, mikor a Vezúv Krisztus után 79-es kitörése elpusztította Pompeii, Herculaneum és Stabiae városát. Más, esetenként sokkal nagyobb, kitöréseknek viszont még ennél is komolyabb, sokszor globálisan is érzékelhető hatása volt. Egy Fülöp-szigeteken bekövetkezett 1991-es kitörés például 0,4 fokkal csökkentette a világméretű átlaghőmérsékletet, a Krakatau kitörése után pedig még évekig sötétebb volt az ég, sőt az esemény még a vulkanikus sziget térképét is átrajzolta, melynek jó része víz alá került a kataklizma nyomán.



A VULKÁN NEM JÁTÉK

A Volcanoids másik érdekes eleme maga a vulkán, ami pusztulásba döntötte Adranos szigetét. Ez ugyanis a kampány során még kifejezetten aktív, ami azt jelenti, hogy 18 percenként menetrendszerűen érkeznek a kitörések, hamuba burkolva az egész tájat. Ez a maga módján egyrészt elég jól néz ki, másrészt pedig a kitörés utáni vidéknek egész más a hangulata, mint a boldog, zöld szigetnek, ahol általában járkálni fogunk. Mondanom sem kell, ha egy ilyen kitörés a szabadban ér minket, akkor menthetetlenül végünk, de aggodalomra semmi ok: a vulkán elől elrejtőzhetünk expedíciónk tengeralattjárójába, később pedig fúrónkba is, amivel bármikor alábukhatunk, hogy megússzuk az ilyen szoros helyzeteket.

HARC, DE MINEK?

A kampány során nagyjából két dolgot kell majd tennünk: egyrészt fejleszteni a fúrónkat, hogy a sziget keményebb zónáiba is bemehessünk vele, másrészt pedig harcolni az Adranost ellepő harcias robotokkal. Előbbivel nincs is semmi baj, sőt a játék legjobb része lett, ahogy kicsivel feljebb is írtam, a harcnál viszont nagyon kilóg a lóláb.

A játékban egy duplacsövű puskával vagyunk felfegyverezve, amit még kiegészíthetünk néhány általunk készített gránáttal, ha a helyzet nagyon eldurvul. Maga a küzdelem másból sem áll, mint hogy a térképen szabadon császkáló robotok meglátnak minket, elkezdenek felénk futni, esetleg még néhány kósza lövést is leadnak, aztán menthetetlenül elhaláloznak az első kattintásunkra.

AUTOMATA NEHEZÍTÉS

Nagyobb kihívást jelentenek viszont a lézerfúrók, melyeknek az elpusztítása a kampány során az elsődleges feladatunk lesz. Ezeket egyrészt jóval több robot védi, másrészt sokszor automatizált ütegek is akadnak a közelükben, amik már komoly veszélyt jelentenek ránk nézve. Ráadásul, ha mindez nem lenne elég, a lézerfúrók megtámadását jól is kell időzítenünk: a vulkánkitörés előtt pár perccel ugyanis visszahúzódnak a földbe, és ha addig nem sikerült szétvernünk minden fontos alkotóelemüket, akkor a kitörés végével teljesen épen kerülnek vissza a felszínre.

INKÁBB A JÖVŐ ZENÉJE

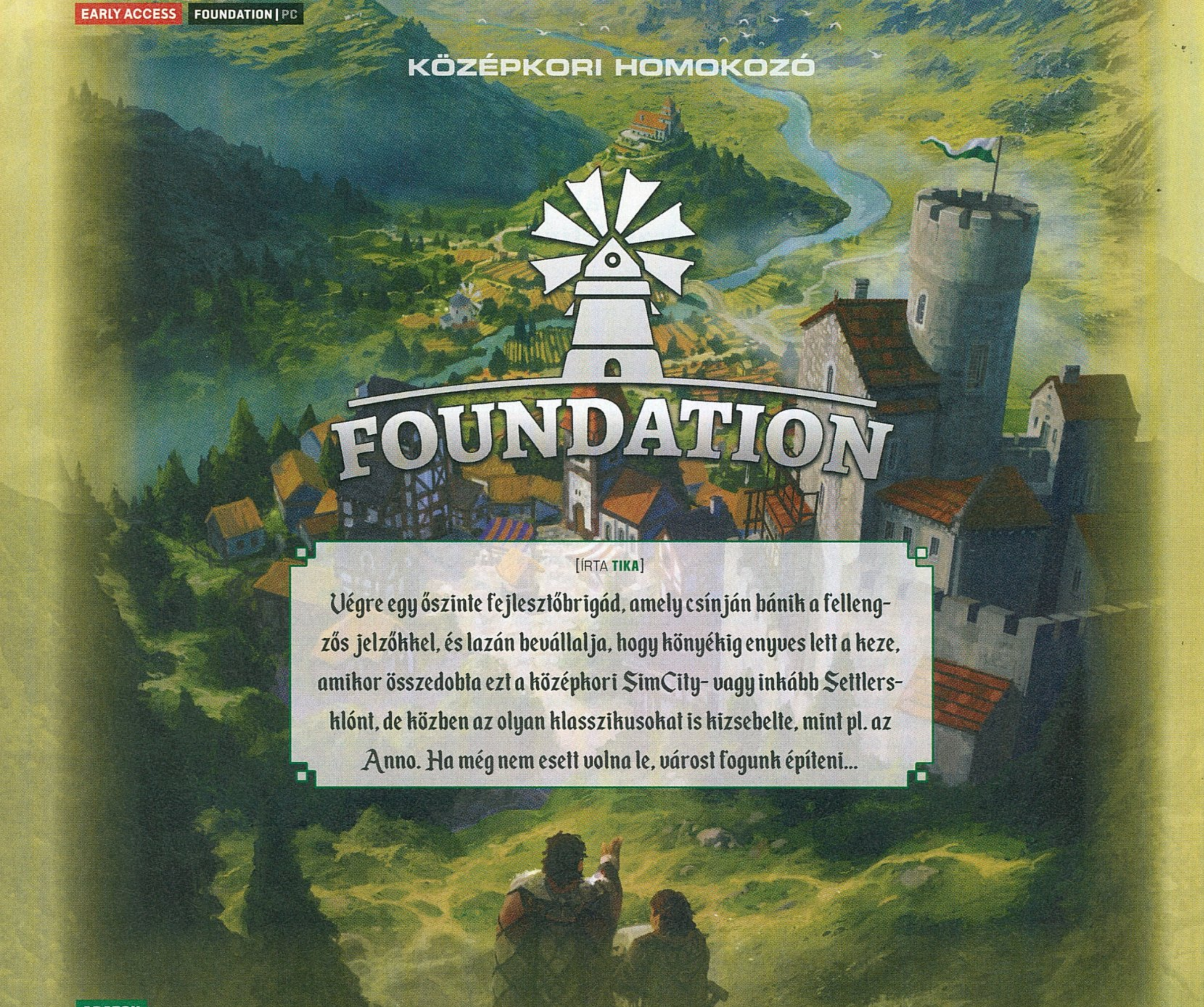
Összefoglalva tehát a Volcanoidsban jelenleg is akad néhány ötletes megoldás, a fúrónk fejlesztése és kinézete például nagyon el lett találva, ahogy a folyamatosan érkező vulkánkitörésekben is lehet potenciál, de mindezek ellenére a játék még kicsit laposnak, kicsit semmilyennek érződik. A harc és az utazás meglehetősen unalmas, ráadásul maga a kampány is inkább tűnik egyfajta elnyújtott tutorialnak, semmint egy izgalmas és szórakoztató történetnek.

Nincs azonban minden veszve, hiszen a jelek szerint a fejlesztők tudnak a problémákról, és kommunikációjuk alapján szeretnék is kijavítani azokat. Be van már ígérve a történet feljavítása, az NPC-k viselkedésének finomhangolása, valamint a tervek szerint nagyobb hangsúlyt fog kapni a felfedezés is, a megmagyarázhatatlan vulkánkitörés rejtélyének felgöngyölítése. Ezenkívül érkezik még kooperatív és PvP mód is, szóval bőven lesznek új funkciók, ha a készítők tartják magukat az ütemtervükhöz.

Jelen helyzetben azonban a Volcanoids beszerzését maximum azoknak tudnám nyugodt szívvel ajánlani, akiknek minden vágya egy hatalmas fúró fejlesztése és csinosítgatása. Mindenki másnak szerintem érdemesebb várni még egy kicsit, hogy lássuk, a fejlesztők merre indulnak tovább a projekttel.

A játék egyik legjobb alapötlete ez a fallikus szimbó... akarom mondani, fúróból épült palota, amit modulokból raksz össze a saját kedved szerint.

KÖZÉPKORI HOMOKOZÓ



FOUNDATION

[ÍRTA **TIKA**]

Végre egy őszinte fejlesztőbrigád, amely csínján bánik a fellengzős jelzőkkel, és lazán bevállalja, hogy könyékig enyves lett a keze, amikor összedobta ezt a középkori SimCity- vagy inkább Settlers-klónt, de közben az olyan klasszikusokat is kizsebelte, mint pl. az Anno. Ha még nem esett volna le, várost fogunk építeni...

ADATOK

KIADÓ **POLYMORPH GAMES** – FEJLESZTŐ **POLYMORPH GAMES** – MŰFAJ **STRATÉGIA/SZIMULÁCIÓ** – MEGJELENÉS **2019.02.01.** – ÁR **STEAMEN 30 EURÓ, NAGYJÁBÓL 9500 FORINT.**

A városépítő műfaj mindig képes a csodákra, nemrégiben például egy kis kanadai csapat bizonyította a Kickstarteren, hogy a dombon álló, kőfallal övezett kastély, valamint a tövében robotoló jobbágyok képe automatikusan hozza a settlersi pavlovi reflexeket, ami sok bukszát megnyit. A kalapozás eredményének korai verziójából két dolgot szűrhetünk le, lopni tényleg csak a legjobbtól érdemes, de azért az sem árt, ha tudod is, hogy mit végy el...

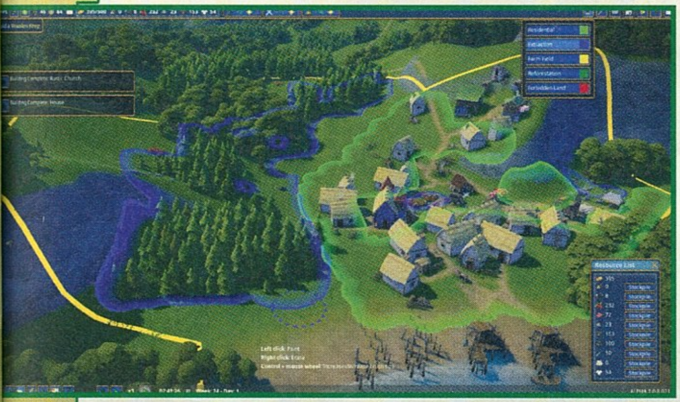
Egy masszív épület – vagy jelen esetben város – építésének titka, hogy minden az alapozástól kezdődik, nem véletlen tehát a Foundation címválasztása.

Egyébként a Foundation arra az egyszerű tézisre alapoz, hogy építeni jó, és azt az örömöt, ami egy megszületőben lévő településsel jár, nem feltétlenül kell frusztrációkkal terhelni. Úgyhogy e világ lakói végtelenül toleránsak, hírből sem ismernek olyan fogalmakat, mint a sztrájk vagy a bűnözés, és senki nem sír, ha történetesen egy vaskohó lóg be a hátsó kertjébe. A kezdés sincs túlbonyolítva, adott néhány tájegység, hegyek-völgyektől a szigetekkel tarkított folyóvidékig, s ezekből a földekből kell indításként egyre rábökni, aztán már épülhet is a birodalom. A pályákon szabadság vár, és szorgos munkáskezek, akiket ugyan közvetlenül nem irányíthatunk, de ha megmondjuk, hogy mit és hol építsenek, rögtön felmarkolják a szerszámot. Ez itt egy olyan középkori homokozó, ahol nincsenek rosszcsontok, senki nem trappol bele a közepébe, és nem rúgja szét, amit felépítünk, kvázi „csak" játszani kell. Elindulni egy kisebb nyersanyaghalomból, és egy virágzó életképig eljutni, ami az álmoskönyvek és a városépítő hagyományok szerint azért sosem kéjutazás.

Kezdetben vala a bogyó, a kő és a fa, aztán építünk egy-egy kitermelőegységet, telepakoljuk munkásokkal, és megindul a begyűjtés, a bogyóból a piacon pénz lesz, valamint jóllakott emberek hada hordatja az építőanyagot a kőművesek keze alá. Az erdők helyén új épületek emelkedhetnek, kivéve, ha régi cimboránkat, az erdészt, a fásítás nevű műveletbe bevonva környezetvédőt játszanánk. Egyébiránt az alap nyersanyaghelyek sohasem fogynak ki, és nincsenek pirossal kijelölt helyek, hogy csak erre a nyamvadt 10 négyzetméterre tehetsz bányát – tedd, ahová jólesik. A többi pedig megy a már jól megszokott módon. A farmokon learatott búzát a molnár itt is a malomba viszi, a lisztből pedig szorgos pékek sütnek kenyeret, de a vasérc-faszén-nyersvas-szerszám útvonal sem tartogat komolyabb meglepetéseket, ahogy a birkákat sem a biodíszlet kedvéért terelgeti a juhász.

FESTEK NEKED LEGELŐT!

A környezet és a populáció alakítása itt meglehetősen organikus módon történik, ha játszottál már kifestőt, akkor a mikéntjét is el tudod képzelni, a miértre pedig az a válasz, hogy ne a pórnép döntse el, hogyan alakul a tájkép. A lényeg, hogy különböző színekkel kijelölhetjük, hol tűnjön el a vadon (erdőirtás), hol legyen a búzaföld, melyik kőrakást lehet megbontani, sőt az is a kifestő része, hogy milyen sávba kerülhetnek lakóházak. Utóbbiakat a népek automatikusan megépítik a besatírozott részen belül, oda, ahová nekik jólesik (és többnyire ott esik jól, ahol az igények és a körülmények szerencsé-



Ami még jön

Az úton lévő tartalmak között tallózva azért könnyen belátható, hogy a java még csak most, a következő egy évben jön. Lesz például egy skót tematika, ahol a házak, vidék, emberek halmazt átgyúrják a szoknyás felföldiekre, de ugyanilyen érdekesnek ígérkezik a német boszorkányüldözést felelevenítő forgatókönyv is (ez külön DLC lesz). Utóbbiban a boszivadászatot megörökítő küldetések mellett természetesen német stílusra hangolják át a látványt is. A legjobban várós rész azonban a természeti katasztrófákat előrevetítő Natural Disasters DLC, ahol földrengések, tornádók és meteorok csapják szét a középkori peonok életképét.

Középkori városunk lakói szorgosan sétálgatnak a város terén, és vásárolgatnak, pedig még azt se tudják, mi az a kapitalizmus.

sen összetalálkoznak). A születő tájképen tehát a házak nem fix elemek, de a játékos minden mást a megszokott módon, egyesével épít, az összes műhelyt, raktárt, a piacot, ahonnan az ételt, ruhát, luxuscikkeket veheti magához a dolgozó, de a templomot is az ájtatoskodáshoz. Az utakkal sem kell babrálni, azt megoldja a gép okosban, de jelen pillanatban a térközökkel még komoly gondok vannak – gyakorlatilag egymás hegyére-hátára is kerülhetnek dolgok, és kerülnek is, mert a jobbágy simán beleépíti a házát a templom oldalába. Persze ez még csak a korai verzió.

Mint említettem volt, nincs konkrét cél, csupán egy működő, fejlődő közösséget kéne összebarkácsolnunk, lehetőleg esztétikusan, valahogy úgy, hogy a saját kúriánk díszbokraiba és a vagyonokért felépített szökőkutakba ne lógjanak bele holmi birkák. Egy középkori díszletfaluhoz lényegében minden kellék megvan, különböző kerítések, útjelzők, falak, de az esztétikumra való törekvés önmagában még kevés, mert a „szépségbe" könnyű belehalni. Persze nem itt, mert ha a népek fölzabálják a bogyót, adhatunk helyette halat, ha nincs hal, lesz kenyér, és amikor felborul a költségvetés, elég lesz visszabontani a tizenkét luxusvillánkból egyet. A játék persze tud piszok is lenni, például nem szól, hogy a piac tök üres, mert elfelejtettünk kofát hozzárendelni, ahogy az sem tűnik fel, ha a fél falu iparát leblokkolja egy rossz helyre felhúzott malom. Az utólagos rendezkedések, bontások sem egyszerűek, hiába szeretnél egy gyönyörűen megkomponált vidéki majort a sok szétszórt műhely helyett, ilyenkor mindig felborul a világ rendje, hisz a kiebrudalt szakemberek nem viszik magukkal a városban lévő házat, hanem bizony onnan fognak, a nyilván sokkal messzebbi új állomáshelyre elslattyogni nap mint nap.

KIS ÖRÖKMOZGÓ KÍVÁNSÁGSZÖRNYETEGEK...

Gyarapodásunk legfontosabb eszköze az egyszerű jobbágy, aki, megneszelve a gazdagságunkat párosával szállingózik be a pályára. A saját névvel rendelkező munkásembert a termelőegység megfelelő slotjainál lehet munkába állítani, ám mielőtt megtennénk, számolnunk kell néhány dologgal. Például, hogy hol áll a háza, van-e egyáltalán háza, és az is sokat nyom a latba, hogy a korábbi munkakörökből milyen szakmai tapasztalatot hozott magával. A nép egyszerű fia (vagy lánya) ezen a tájon sem adja alább, ideje kisebb-nagyobb részében önmagával (a saját igényeivel) lesz elfoglalva, mert attól, hogy néha dolgozik, még ő is csak egy újabb éhes száj, egy ruhára, misére vágyó automata. Aztán, ahogy mindent megkapott, közemberré válik, átépíti a házát, és újabb igényekkel áll elő, majd polgár lesz, megint építkezik, és megint nyújtja a markát. Mindez persze nekünk is jó, forgalmat generál az új, drágább árucikkekre, magasabb adót tesz a kincstárba, és új épületeket bont ki, valamint színesíti a városképet.

MINT A HURRIKÁN...

A kanadai duó házon belül megoldotta a grafikát, és a Hurricane-ra keresztelt engine hozza is a kötelező középkori „hangyafarm" (leginkább a Settlers) hangulatát. Aranyosak a házak, szép a domborzat, kellemesek a színek, kiváló a kamerakezelés, és helyenként egész szép életképek jönnek létre. A sík vidéken. A hegyeket ne firtassuk, mert az épületek és a talaj összeillesztése botrányos. A grafikai motor nagy dobása azonban

Városépítés 101: a településedet mindig vízközelben alapítsd meg, másképp magaddal szúrsz ki.

Újabb remek példa arra, mikor az ötletek java korábbi klasszikusokból származik, de az összkép mégis rendelkezik sajátos bájjal, ráadásul kimondottan élvezetes is.

a teljes moddolhatóság lehet, nem beszélve arról, hogy tartozik majd hozzá térképszerkesztő, sőt a kor kiemelt, grandiózus építményeit (székesegyházak, várak stb.) a játékos maga is lemodellezheti és átemelheti a pályákra. A zenére sem lehet panasz. Erre amúgy különösen büszkék is a Polymorphnál, ugyanis a Paradoxnak dolgozó zenei stábot sikerült megfűzni a muzsikához.

A kezelőfelület megítélésénél még ingadozom, mert az egyik legszemetebb – ablak, ablak hátán – megoldás, közben pedig néha óriási segítség, hiszen, teszem azt, öt különböző dolog építése közben egy-egy kis ablakban folyamatosan követhető, hogy hogyan állnak a folyamatok, és az sem egy aláváló ötlet, amikor a munkahely a jelölteket lakóhely szerinti távolságban rendezi össze.

NEM KELLENEK ZSENIK!

Elvileg a világ legegyszerűbb dolga, ahogy a halász kimegy a csónakjával, fog egy halat, elviszi a piacra, ugyanígy a molnár elbaktat a búzáért, a pék a lisztért, tehát csak egymás közelébe kell pakolgatni a kirakós összeillő darabkáit, és a gazdaság szárnyal. Csakhogy mi egy növekvő birodalomban próbálunk luxusellátást összehozni, és ha a melós többet mászkál áruval a kezében, mint effektíve munkát végez, akkor a GDP-t le lehet húzni a mellékhelyiségben. A Foundationé jelen állapotban egy tök egyszerű, kevésbé hatékony módszer, amiből idővel még lehet valami, már ha ténylegesen lemásolják az Anno működőképes logisztikáját, mert volt/van egy ilyen utalás is. Persze a kereskedelem sem követeli meg a diplomát, annyira könnyű, hogy már fáj, például húsz szerszámért feloldottam egy láthatatlan szomszédhoz vezető útvonalat, majd építettem egy raktárt, és a táblázat alapján a lótifutik hozták-vitték a bekért, kiárusított dolgokat.

A Foundation narratívájában a hírek szerint jelen kéne lennie valaminek a Crusader Kings 2-ből, utóbbi ugye a feudális tagozódás etalonja, na, ezt még nem találtam meg. Egy megfoghatatlan, a hatalom látható jeleinek híján lévő uralkodó néha beköszön egy szöveges ablakban, de ennél nyilván több kéne, hogy a közeljövőben megjelenő Anno- és Settlers-epizód mellett labdába rúghasson a kicsike.

Azt is csak remélni lehet, hogy a Settlers 7 presztízspontjaihoz hasonlatos fejlődési ágban jelen lesznek a 30 bogyó összegyűjtésénél komolyabb küldetéselemek, ezek jutalmait egyébként a Monument építési kategóriához csatolták, mint ahogy a cicomázást is. Így aztán, ha a templomokra egyre több sallangot (oldalterem, torony, kereszt etc.) építesz, akkor azok pontokat fialnak, és további egyházi épületeket bonthatsz ki, ha ugyanezt a vártoronnyal teszed. Például kőfalak és várelemek oldhatók fel. Újabb áthallás a Settlers 7-ből, hogy a pálya szektorokra van osztva, és az újabbakat pénzért vagy egy ismétlődő sablon küldetés teljesítésével lehet megváltani (küldj kölcsönbe 5 katonát a pályán túli szövetségesednek), ugyanakkor a zónák között nincs nagy különbség, sem spéci lokációk, hacsak a vasércet tartalmazókat nem vesszük annak.

Milyen aranyosan pattognak a kis vatta pamacsok, nem csoda, hogy türelmetlenek, hiszen a templomba se férnének be.

CSAK ÉPÍT ÉS ÖRÜL...

Jelen pillanatban a váz és az „élő szövet" nagyja megvan, az építkezés látványos, a fejlődés is jól ütemezett, ugyanakkor a logisztika/raktározás már most az alkotás Achilles-sarka, az Anno vagy a Settlers ezt sokkal szebben megoldotta. Az mindenesetre tagadhatatlan, hogy korlátok és mindenféle komolyabb fenyegetés nélkül is lehet élvezetes a műfaj, mert építgetni sosem unalmas, mindig jó móka. Itt is...

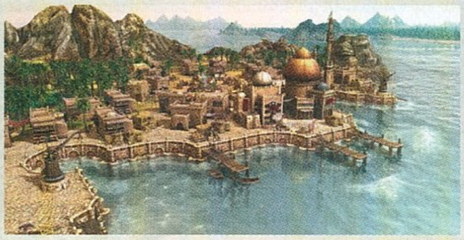
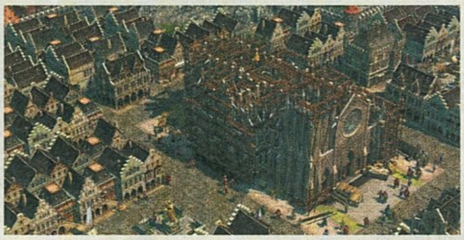
A legnagyobb városépítők

The Settlers 7: Paths to a Kingdom

A Blue Byte Settlers-szériája 1993-ig nyúlik vissza, és nyugodtan tekinthetjük etalonnak a középkori városépítés berkein belül. A látszólag vicces, könnyed külső mögött mindig is komoly tartalom rejtőzött, és ugye itt mindig akadt szomszédság is, ráadásul a harcias fajtából. A The Settlers 7 főszereplőjének, Zoénak például egy teljes királyságot kellett meghódítania, miközben 30 különféle munkahelyet teremtett, ámbár gyanúsan sok időt töltött kocsmákban, eligazítás és zsoldostoborzás címén, de ezt csak úgy mondom, mert senki nem lehet tökéletes. A németek mindig is jók voltak a nyersanyagláncok felállításában, a patikamérlegen adagolt hozzávalók pedig biztosították a szükséges izgalmat, nem beszélve a raktárak láncolatára épülő logisztikáról. A settlersi gazdaság alapja az úthálózat precíz kiépítése volt, a gyors árumozgatás győzött a lassabb fölött. A hetedik rész különlegessége egyébként a zónákban rejlett, amelyeket vallással, katonai erővel vagy akár pénzzel is lenyúlhattunk az ellenfél orra elől.

Anno-sorozat (Anno 1404)

Az Anno sem éppen mai csirke, 1998 óta hat epizód és három expanzió jelent meg a középkortól a Hold kolonizálásig tartó menetelésből. Az idén beeső új rész egy kisebbfajta hátraarc lesz, hisz az Anno 2205 nano és hipermodern bigyulái után visszatérhetünk a XIX. századhoz, az iparosodás korába (Anno 1800). Ha a középkori viszonyokat nézzük, az Anno 1404 a szigeteivel, a komplex hajózási rendszerrel leginkább ott tudott újat mutatni, hogy a történet elvándorolt a keresztesek és a Közel-Kelet irányába, ahol kőkeményen kereskedni kellett, és a két különböző kultúra (nyugati és keleti) találkozása ehhez remekül passzolt. Az Anno 1404-ben lakosaink szinteket léptek, minél több igényét sikerült kielégíteni egy dolgozónak, annál magasabbra mászhatott a ranglétrán, és a házak mutatták, hogy hol élnek a nemesek vagy a patríciusok, hol meg a plebs. Az egzotikus nyersanyagokban ez a rész sem szűkölködött, brokát, marcipán, igazgyöngyök és hasonló, nehezen beszerezhető dolgok gondoskodtak arról, hogy a városépítés közben se unatkozzon a játékos.

Caesar

Az 1993-as (Amiga – 1992) Caesar volt tulajdonképpen az első olyan városépítő, amely a SimCityn (1989) alapuló műfajt egy új (régi) történelmi korba vezette. Az ókori Róma vízvezetékei, az amfiteátrumok és a politeizmus itt kéz a kézben jártak a bűnözéssel, tűzvészekkel és járványokkal. A játékos, mint egyszerű hivatalnok állt az általa építtetett város élére, védte annak polgárait, teljesítette az uralkodó óhajait, de a legfontosabb dolga az volt, hogy okosan sáfárkodva megtartsa a lakókat. A játékban minden szolgáltatás csak egy pontosan meghatározott körben működött, és csak azok a házak fejlődtek, amiket sikerült lefedni minél több szolgáltatással, tehát a rendszer nagyon precíz építkezést követelt. A saját korában ráadásul kifejezetten látványosnak számított, ugyanakkor emlékeim szerint keményebb kihívást nyújtott, mint pl. a SimCity. Sikerét jelzi, hogy a Caesarból 4 rész készült, de volt egyiptomi – Pharaoh (1999) –, görög – Zeus: Master of Olympus (2000) –, sőt kínai – Emperor: The Rise of the Middle Kingdom (2002) – oldalága is.

Valhalla Hills

Thomas Hauser Funatics nevű német kompániája nem véletlenül került be az összeállításba, régi motorosok ők a szakmában, olyan alkotások köthetők a gárdához, mint a Cultures-sorozat, a Settlers II vagy a Northland. A Valhalla Hills 2015-ben jelent meg, és az egyik legeredetibb sztorit szolgáltatta a zsánerben. Azt persze tudni kell, hogy Funaticsék vesszőparipája a viking mondakör, így itt is abból merítettek. A fáma szerint Odin kihajította Leko nevű fiát a Valhallából, mert a kölyök a macsós, mulatozós téma helyett rákattant a kőmívesmesterségre, sőt a viking atya bánatában a bekopogtató hősöket is elzavarta a búsba. A fiú és a hősök azonban nem hagyták annyiban, bősz gyűjtögetés és építkezés közepette törnek egyre feljebb, a hegyek csúcsain található kapuk felé, hogy felérjenek a tutiba. Erős katonai szál és komoly sörfogyasztás kísérte a próbálkozásokat. A pályán megjelenő mitológiai lények, és a málnásból leselkedő medvék mellett az Unreal 4 motorral meghajtott látványt főleg az éjszakai idill (mert bizony a napszakok is váltakoztak) tette felejthetetlenné.

PC GURU ELŐFIZETÉSI AKCIÓK

Megérkezett a tavasz, vele együtt pedig már tudjuk, mi minden érkezik 2019 első hónapjaiban. Az esztendő legjobb címei is csak arra várnak, hogy az év lapszámaival együtt bezsákold valamelyiket. Ennek megfelelően idén is nagyszerű előfizetési csomagokkal várunk benneteket, melyek lényege, hogy negyedéves, féléves vagy éves előfizetés esetén kedvenc lapotok mellé az alábbi dobozos teljes játékokat vagy hardvereket is mellékeljük.

A megjelenés előtt álló játékokat akár a premierjük napján is kézhez kaphatják az előfizetők, akik így a magazinok és a játékok összeadott áránál kedvezőbben jutnak hozzá mind a Guruhoz, mind a vágyott szoftverhez.

PC GURU ELŐFIZETÉS + FARMING SIMULATOR 19 (PC)

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **13 490 FT**

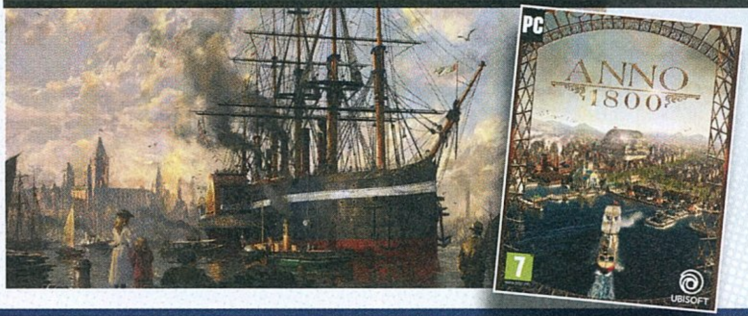
ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **20 990 FT**

PC GURU ELŐFIZETÉS + TOM CLANCY'S THE DIVISION 2 (PC)

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **23 490 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **30 990 FT**

PC GURU ELŐFIZETÉS + ANNO 1800 (PC)



FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **23 490 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **30 990 FT**

PC GURU ELŐFIZETÉS + DEVIL MAY CRY 5 (PC)

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **21 990 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **29 490 FT**

Felhívjuk a figyelmet, hogy az alant látható árak kizárólag új előfizetés esetén értendők, a meglévő előfizetések esetén pedig azok hosszabbításakor kedvezményt biztosítunk. Fontos továbbá, hogy a játékszoftvereket csak a feltüntetett platformokon tudjuk biztosítani. Az előfizetések online lebonyolításáért látogass el a https://www.pcguru.hu/elofizetesi-csomagok weboldalra!

PC GURU ELŐFIZETÉS + KOLINK V8 BILLENTYŰZET

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **12 490 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **20 490 FT**

PC GURU ELŐFIZETÉS + THUNDER X3 TM10 OPTIKAI EGÉR

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **12 990 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **20 990 FT**

FIZESS ELŐ ÉS NYERJ EGY SHUTTLE SZ170R8 BAREBONE GÉPET!

Most éri meg csak igazán belépni előfizetőink táborába, ezzel házhoz rendelve a PC Gurut!

Azon olvasóink között, akik 2019. március 29-én aktív éves (!) előfizetéssel rendelkeznek, egy Shuttle SZ170R8 barebone gépet sorsolunk ki. A készülék értéke nagyjából 90 000 forint, és tartalmaz egy (Intel) alaplapot, hűtést, tápegységet. Sorsolás: 2019. 04. 01.

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az **elofizetes@skorpioprint.hu** e-mail címen, vagy a +36-20/599-4697-es telefonszámon.

S.T.A.L.K.E.R. AZ OROSZ VIDÉKEN

METRO EXODUS

[ÍRTA **TENEBRA**] A KULTIKUS S.T.A.L.K.E.R. EGYKORI ALKOTÓINAK HATALMAS SZERENCSÉJE VOLT DMITRIJ GLUHOVSZKIJ METRO-REGÉNYEIVEL, MERT TISZTA LAPPAL, DE NEM A NULLÁRÓL VÁGHATTAK NEKI SAJÁT VÍZIÓJUK MEGVALÓSÍTÁSÁNAK. UGYAN MÁR A METRO 2033 ÉS A LAST LIGHT IS REMEKÜL SIKERÜLT, ÁM A 4A GAMES ÁLMA AZ EXODUSSZAL TELJESÜLT.

ADATOK

KIADÓ **DEEP SILVER** – FEJLESZTŐ **4A GAMES** – MŰFAJ **AKCIÓ** – MEGJELENÉS **2019.02.15.** – ÁR **EPIC GAMES STORE-BÓL 60 EURÓ, NAGYJÁBÓL 19 000 FORINT, KONZOLRA 20 990 FT.**

Volt egyszer egy S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, amit a 2000-es Deus Ex mellett a mai nyílt világú, szerepjátékos elemekkel megbolondított FPS-ek (például a Far Cry-széria) előfutárának tekinthetünk. Ráadásul a GSC műve az összes posztszocialista országhoz közel állt a csernobili Zóna szovjet laktanyákat idéző épületromjai vagy a szocialista autógyártás „csodái"-nak roncsai miatt. Ám az eredeti koncepcióhoz (például a játékostól függetlenül létező élővilág, véletlenszerű nukleáris kitörések, járművezetés stb.) képest lebutított játékból 2005-ben kiábrándult néhány fejlesztő, és megalapította a 4A Gamest, hogy megvalósítsa saját S.T.A.L.K.E.R.-jét. A csapatnak kapóra jött az orosz Dmitrij Gluhovszkij Metro 2033 című sci-fi regénye, melynek az atomháborúban lerombolt, mutánsok által belakott Moszkvája a csernobili Zónának felel meg. A Gluhovszkij világán alapuló Metro 2033 és Last Light ugyan egyaránt remekül sikerült, ám a 4A Games a folytatással, a Metro Exodusszal került a legközelebb az eredeti S.T.A.L.K.E.R.-élményhez.

SZINTE HIHETETLEN, HOGY TÖBB MINT 10 ÉV KELLETT AHHOZ, HOGY EGY REGÉNYFOLYAM ALAPJÁN MEGSZÜLESSEN A S.T.A.L.K.E.R. UTÓDJA.

„RAGADJON EL A ZÓNA, HA HAZUDOK!"

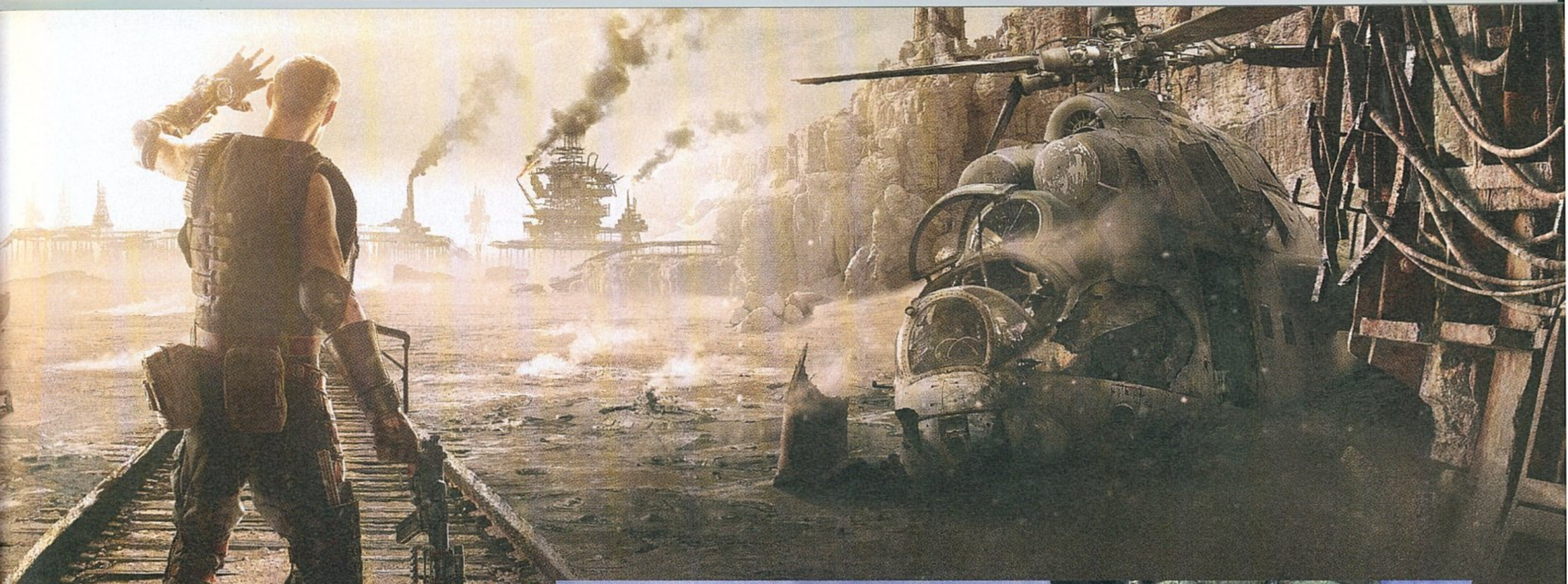
Az Exodus a Last Light „jó" befejezését veszi alapul, azaz Artyom életben van, és nem beszél többet, mint az előző részekben, de ugyanúgy a Spartan felderítőcsapat tagja, és érzékien szép, katonásan kemény felesége, Anna miatt eggyel több érve van arra, hogy a moszkvai túlélőket védje. A férfi meg van róla győződve, hogy Moszkván kívül is van élet, és hipotézise hamarosan igazolást nyer egy keletre tartó vonatszerelvény formájában. Ráadásul a játék bevezetőjében az is kiderül, hogy a moszkvai túlélők konspiráció áldozataivá váltak, nincsenek egyedül, és a harmadik világháború korántsem ért véget.

Ezért Artyom, Anna, Miller ezredes (a Spartanok vezetője, a főhős apósa) és néhány bátor túlélő elkötnek egy Aurorának keresztelt vonatot, hogy keletre utazva új otthont találjanak a remélhetőleg békés orosz vidéken. Ami természetesen nem lesz sima ügy a civilizáció összeomlása után bekattant idegen frakcióknak köszönhetően.

Az alaptörténet szokás szerint egyszerű, azonban az utazás mintha csak ürügy volna arra, hogy a fejlesztők szembesítsék a játékosokat a posztapokaliptikus lét nehézségeivel, így például azzal a kérdéssel, hogy tudunk-e emberek maradni a szó szerint embertelen környezetben. És minden korábbinál izgalmasabbak a karakterek is. Az alapcsapat Millerrel, Artyommal, Annával és a többi orosz katonával zseniális. Játék közben úgy éreztem magam, mintha hús-vér emberekkel társalognék, illetve valódi színészek formálnák meg a dramaturgiai értelemben és külsőleg is részletesen kidolgozott figurákat. Jóllehet, néha lehet olyan érzésünk, hogy ezek a hősök túlságosan is idealisták, és már-már zavaró, hogy nincs semmilyen gyarlóságuk, de a Metro Exodus tele van megindító, a maximális

DASZVIDANYJA, STEAM!

Mint tudjuk, az aranytojást tojó tyúkot, a Fortnite-ot felfuttató Epic tavaly saját online áruházat indított Epic Games Store néven, mely a független fejlesztőket kívánta felkarolni, később a Steam babérjaira tört. Első körben az EGS a Telltale The Walking Deadjének utolsó évadát szerezte meg, majd a Ubisoft is bejelentette, hogy a The Division 2 digitális példánya kizárólag az Epic áruházában lesz kapható. Pár hét múlva a Metro Exodus kiadója, a Deep Silver is közölte, hogy a sokáig Steamen árult játékot 2020. február 14-ig csak az Epic Games Store-ban vásárolhatjuk meg. Ez az előrendelőknél kicsapta a biztosítékot, és a rajongók csupa negatív értékeléssel árasztották el a Metro 2033 és a Last Light steames adatlapját. Még maga Dmitrij Gluhovszkij is kritizálta a kiadó döntését, jóllehet, később megvédte a 4A Games-t, és kérte a játékosokat, hogy ne a Metro Exodust és a csapatot gyűlöljék az EGS-exkluzivitás miatt. Nos, a játék minőségét látva maximálisan egyetérthetünk Gluhovszkijjel!



beleélést segítő jelenetekkel. Ne túlcsorduló drámára gondoljunk, hanem olyan triviális képsorokra, mikor egyik nagyobb területről robogunk át a másikra, és leülünk a csapat tagjaival vodkázni, cigizni és gitározni. A S.T.A.L.K.E.R.-ben is az ehhez hasonló „tábortüzes" momentumok tették életszagúvá a játékvilágot.

Persze a fő történet mellett kibontakoznak érdekfeszítő minisztorik is. A különböző évszakokban és tájegységeken játszódó cselekmény során más-más bandákkal találkozunk, legyen szó jófiúkról vagy az elesetteken élősködő szemét alakokról. Rögtön a Volga mentén, kora tavasszal belefutunk egy ortodox templomromban uralkodó vallási fanatikusba, de később kannibálok és a Mad Max-filmekből ismerős rabszolgatartó hadurak is felbukkannak az orosz vidéken. A legizgalmasabb egyértelműen az utolsó nagyobb tajgai pálya A Legyek Urát vagy Battle Royale-t játszó örökgyerek harcosainak története. A fiúk-lányok egykori tanára a civilizáció összeomlása után is megpróbálta tartani az emberséget a diákokban, azonban a gyerekek egy része engedett a sötét oldal csábításának.

A fő sztori és a számos melléktörténet magas színvonalat képvisel, éppen ezért kár, hogy a 4A Games összecsapta és elszúrta a játék befejezéseit. A korábbi részekhez hasonlóan ezúttal is kétfajta, jó vagy rossz végkifejlete lehet a sztorinak. Ám egyfelől az alkotók nem erőltették meg magukat, és nagyjából ugyanazt a két alternatívát lőtték el, amit a Last Lightban, másfelől, ha túl sok potenciális ellenfelet iktatunk ki, akkor búcsút inthetünk a pozitív végkifejletnek, tehát kénytelenek vagyunk ölés nélkül lopakodni (erről kicsit bővebben lásd dobozos írásunkat). Ez már csak azért is problémás, mert a 4A Games a játék megjelenése előtt azzal reklámozta az Exodust, hogy nem lesz ránk kényszerítve egyetlen játékstílus sem. Ráadásul nem nagyon értem, mit várnak tőlünk a fejlesztők egy kegyetlen, posztapokaliptikus világban. Hogy majd megsimogatjuk az összeomlás után megkattant erdei harcosok buksiját, és jó pofát vágunk, mikor átlőnek egy nyílvesszővel, mert beléptünk a „grundjukra"?

KEMÉNY VILÁG, KEMÉNY JÁTÉK

A Metro Exodus remek hangulatához nemcsak a csupa jól kidolgozott karakter és az izgalmas sztori, de az elképesztő látvány is nagyban hozzájárul. Ugyan a tesztgépben nem volt a sugárkövetés nevű csúcsszuper fényelési technikát támogató GeForce RTX-kártya, azonban 4K-ban volt szerencsém tesztelni az Exodust, és sugárkövetés nélkül is állat leejtők voltak a hatalmas helyszínek. Alapvetően 3 nagyobb nyílt térkép és 4-5 hagyományos, szűk Metro-alagút található a programban, tehát az alkotók azért nem tömték tele külső helyszínekkel ezt az epizódot sem. Azonban az a 3 térkép odaver, mert mindegyiknek saját karaktere van, így egyedi élmény rajtuk kalandozni. Három különböző évszakot (tavasz, nyár, ősz) tapasztalhatunk meg a nagyobb pályákon, és dinamikusan váltakoznak a

Stílusra néha már-már a Fallout 76-ot idézi a látkép, de ne aggódjatok: ez a világ sokkal élettel telibb és lenyűgözőbb.

Egyfelől van, aki bánatos az alagutak elhagyása miatt, másfelől viszont ilyen baromi hangulatos helyszíneket járhatunk be.

napszakok és az időjárási tényezők is. Az észbontóan részletesen kidolgozott terepek arculata radikálisan megváltozik, amikor leszáll az este, elered az eső, vagy kapunk a nyakunkba olyan szélvihart, hogy Artyomnak gázmaszkot kell felöltenie (a külső területek dominanciája ellenére a 4A Games amúgy ezt a játékelemet sem kukázta, sűrűn fogunk az Exodusban is levegő után kapkodni). A kora tavaszi, Volga-menti területen a víz az úr, itt óriásrákokkal, a S.T.A.L.K.E.R.-ből ismerős elektromos anomáliákkal, hatalmas, elhagyatott kikötőkkel találkozhatunk, és csónakkal kell közlekednünk (aminek amúgy sajnos nem túl jó az irányítása). A fülledt nyári sivatagi pálya a Kaszpi-tenger térségében az óriásskorpiók, a lángoló olajmezők, a partra vetett hajóroncsok és a tűzanomáliák földje, ahol egy rozoga furgonnal hasíthatunk, míg meg nem akaszt egy-egy homokbucka. Az őszi tajgai vidéken pedig még több minden vár ránk: sárga levelű lomberdők, farkasok és óriásmedve, illetve egy lepukkant ifjúsági tábor és egy romba dőlt, mocsaras fatelep. És a távolságok is elképesztők: volt, hogy egy toronyból percekig lestem az aranyló naplementét, a gigantikus hidakat, a vészjósló roncsokat és az archaikus épületromokat.

Igaz, ha közelebbről megnézünk egy téglaépületet vagy feltesszük az éjjellátót, akkor feltűnnek imitt-amott elnagyolt pályarészek, mosottas textúrák. Azonban az összhatás remek, és a feszült játékmenet során nem is nagyon lesz időnk szemügyre venni a környezet apró részleteit. Mint írtam, a Metro Exodusszal a 4A Games nagyon közel került a S.T.A.L.K.E.R.-élményhez, ami egyfelől azt jelenti, hogy a bandák és mutánsok tőlünk függetlenül élik saját életüket (a GSC FPS-ének korai változatában beígért A-Life technológiára azért ne számítsunk), másfelől pedig azt, hogy a játék kellően nagy kihívást nyújt. A nyílt terepeket leginkább azért van értelme felfedezni, mert ezeken különböző nyersanyagokat találhatunk, melyekből kötszert, a gázmaszkunkhoz filtert, töltényeket, késeket és bombákat készíthetünk. Szükségünk is lesz a nyersanyagra, mert az Exodusban nincsenek boltosok. A játék elején a kezünkbe nyomnak egy hátizsákot, mely a mobil munkaállomásunk, ennek segítségével gyárthatjuk le az alapholmikat. Így ha ész nélkül lepuffantunk mindenkit, akkor még normál szinten is igen hamar kifogyunk a töltényekből, tehát okosan kell játszani. Sokat segít ebben a fegyvermoddolás, mert az adott szituációnak megfelelően minden korábbinál szabadabban variálhatjuk pisztolyainkat és puskáinkat a talált vagy az ellenfelektől zsákmányolt alkatrészekből. Például egy kispisztolyból középtávú mesterlövészpuskát gyárthatunk, egy sima sörétesből négycsövű közelharci ágyút fabrikálhatunk, de az alap gépfegyvert (Kalas) is elláthatjuk olyan csővel, hogy a legyet is ellőjük a toronyban álló őrszem orráról. És arra is érdemes figyelni, hogy tiszta legyen a fegyver, mert mint a S.T.A.L.K.E.R.-játékokban, úgy a Metro Exodusban is könnyen besülhet a csúzlink egy-egy forró szituációban. Ami Normal nehézségi szint fölött instant halál, de Artyom normál szinten is 2-3 találattól fűbe harap.

A Metro Exodus nemcsak keményvonalas FPS, hanem túlélőhorror is. Azaz végig a tartalékaink menedzselésére, az éjjellátó és az elemlámpánk töltöttségének szinten tartására kell figyelnünk, mivel nagy a túlerő, sok a szörny, mérges gázzal

HA MINDEN JÓ, A VÉGE JÓ

A játék végső fordulatáról lesz szó, ezért csak az olvasson tovább, aki már egyszer letudta az Exodust! Szóval a Metro: Last Lighthoz hasonlóan az Exodus rákfenéje a befejezés, mely attól függően lehet pozitív vagy negatív, hogy mennyi, nem feltétlenül ártatlan embert tettünk el láb alól. A negatív befejezés nemcsak lehangoló, de suta is, engem legalábbis nagyon idegesített, hogy fáradozásaim ellenére Artyom már megint meghalt. Ezúttal ezt úgy kerülhetjük el, ha vigyázunk a barátaink mellett az ellenségeinkre is, így életben maradnak társaink, akik a játék végén vért tudnak adni Artyomnak. Általános szabály, hogy az ellent ne öljük meg, csak egy ütéssel kábítsuk el, de a legjobb, ha ellopakodunk mellette. A Volga mentén nem szabad kiirtani a szektásokat, a Kaszpi-tenger környéki sivatagban kíméljük a rabszolgákat, illetve szabadítsunk ki minél több rabot, a tajgán pedig óvakodjunk a nyílpuskás Children of the Forest frakció tagjainak likvidálásától!

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

GUBERÁLJ!

Mint a cikkben is említettem, a Metro Exodus alapját a nyersanyagok képezik, mivel ezekből lehet muníciót és az életben maradáshoz szükséges cuccokat (egészségügyi csomag, légszűrők) gyártani. Ezért minden pályán az legyen az elsődleges feladatunk, hogy a cél felé haladva bejárjunk minden roncsot és épületromot, illetve átkutatunk minden hullát! És különösen figyeljünk a zölden világító gombákra!

BARKÁCSOLJ ÉSSZEL!

Ugyan nyersanyagot bőven találunk a nagy térképeken és a szűkebb pályákon is, azonban az alapfelszereléseket előállítani nem olcsó mulatság. Ezúttal nem kerül pénzbe (akarom mondani: töltényekbe) a barkácsolás, azonban egy nyavalyás egészségügyi csomag is rengeteg nyersanyagot emészt fel. Ezért igyekezzünk csak annyit legyártani az adott alapcuccból, amennyire tényleg szükségünk van!

SPÓROLJ!

Mivel a Metro Exodusban a tárgykészítés az alfa és az omega, ezért a fejlesztők nem eresztették bő lére a pályákon szétszórt muníció vagy egészségügyi csomag mennyiségét, de még a légszűrőket sem. Töltényeket szinte kizárólag fegyvereseknél találunk, abból sem túl sokat, míg az egyéb felszerelések tényleg nagyon ritkák. Így nagyon gondoljuk meg, mikor és mit használunk, mert könnyen kifogyunk mindenből!

A GURUK MEGMONDJÁK

BÖJTI – NEM METRÓZÓKNAK VALÓ VIDÉK

Kicsit azért ünneprontó leszek. A Metro mindkét előzményét szerettem a sajátos hangulat és helyszín miatt, ami kicsit hozzánk, kicsit nekünk is szólt. És bár elismerem, hogy az Exodus zseniális a maga módján, ráadásul hihetetlenül látványos is, sőt tulajdonképpen a hangulata is a régi, ez a harmadik epizód már inkább S.T.A.L.K.E.R., mintsem Metro. Ahogy kiérünk a nyílt, szabad területekre, nálam kicsit elveszik a varázs, és butaság, tudom, de hiányoznak a zárt terek, alagutak, állomások, szervizjáratok, éppen úgy, ahogy a kék szerelvények is, plusz elnagyoltnak éreztem a nyílt terepeket. Persze, harmadszor felesleges lett volna ellőni ugyanazt, de nekem hiányzik a régi Metro, miközben látom és éltetem az új képességeit és jellemzőit.

A The Walking Dead túlélőihez hasonlóan a Metro világának bandái sem mindig barátságos, ép elméjű, problémamentes alakok.

telített kazamatákban is megfordulunk, ahol fel kell raknunk a gázmaszkunkat, abban pedig cserélni kell a szűrőket, amiknek elkészítése nagyon sok nyersanyagot emészt fel. Jóllehet, amúgy nincsenek lehetetlen bossharcok, idegesítő fejtörők, a nehézség pedig állítható, jól skálázható, így a Metro Exodus mindenki számára egészséges kihívást nyújt.

„ZÚG A VOLGA, SÍR A VOLGA! HADD ZÚGJON CSAK, AZ A DOLGA!"

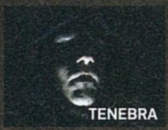
A Metro Exodus trendi kifejezéssel élve nagyon immerzív, azaz magával ragadó élmény, szívem szerint 90% fölötti értékelést adnék a játékra. Azonban ezt mégsem tehetem pár nyilvánvaló hibája miatt. A sztori lehangoló befejezései és a néhol elnagyolt pályarészek mellett említsük meg, hogy a nyílt terepek jelenléte ellenére a Metro Exodusban csupán illúzió a szabadság. A S.T.A.L.K.E.R.-ben sem találtunk minden zegzugban páncélokat és különleges fegyvereket, de azért a GSC játékának alapverziójában is több érv volt arra (a mellékküldetések és a különleges képességeket nyújtó artifactek), hogy felfedezzük a játékteret, és alapvetően mi dönthettük el, merre megyünk. Az Exodus viszont lineáris, a játékos csak leokézza a fejlesztők által kijelölt haladási irányt, és kizárólag a nyersanyagok és a fegyvermodok miatt van értelme barangolni, hiszen még a mellékküldetések is inkább a fő sztorihoz kapcsolódnak. Így végig úgy éreztem, hogy szép-szép a Volga, vagy éppen a sivatag, de ezeket a hatalmas pályákat még több tartalommal meg lehetett volna tölteni. Bár a mindenképp dicséretes, hogy a 4A Games hű maradt a történetközpontú előző részekhez, és nem lett a Metro-sorozatból is egy manapság divatos nyílt világú játék, amelyben a sztori és a karakterek jellemzően díszítőelemek (Far Cry: New Dawn, rád tekintek).

Továbbá a töltési idők a nyílt pályák első betöltésekor nálam maximális beállítások mellett irtó hosszúak, akár 30-40 másodpercesek is voltak, illetve viszonylag sok alkalommal ragadtam bele tereptárgyakba, olykor még újra is kellett tölteni a játékot. És az én verziómban, a sivatagos pálya és a tajga közti átkötő részen, a vonaton valami miatt végig durván vibráltak a textúrák. Ebben az epizódban az emberi ellenfelek mesterséges intelligenciájával sem voltam megelégedve, az inkább taktikázó mutánsokkal szemben az emberek általában frontálisan nekem rontottak, bár a fedezékeket azért használták. És kedves 4A Games! A tőrünkkel miért csak lopakodva vagy földre kerülésünk esetén tudunk támadni? Persze vannak dobókéseink, de az Exodusban nagyon jól jött volna a tőr szabad

használata, mikor kifogytam a lőszerből, ami még a játék vége felé is előfordult. Így kénytelen voltam puskatussal szerencsétlenkedni, ami abszolút nem valószerű, ha a tőr is ott fityeg Artyom oldalán. Nem hiszem, hogy annyira rontotta volna a bökőszerszám a játékegyensúlyt, minthogy több ellenféllel szemben olykor még teli tárakkal sincs esélyünk.

Persze a felsorolt nyavalyák ellenére a Metro Exodus olyan vonzó, hogy az első végigjátszás után azonnal újra is kezdtem. Erre pedig csak nagyon kevés cím vett rá, többek között a sokat emlegetett S.T.A.L.K.E.R., melyet reméljük, a következő Metro-játék már túl is fog szárnyalni.

ÉRTÉKELÉS



A Metro Exodus kisebb problémái ellenére remek posztapokaliptikus FPS, méltó utóda a fejlesztők korábbi játékainak, amelyek koncepcióját a 4A Games okosan fésülte össze a szabadabb játékmenettel.

TÁLALÁS: **87%**
TARTALOM: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO
A látványon túl a hatalmas, részletes térképek és a karakterek is elsőrangúak, és az alkotók semmilyen kompromisszumot nem kötöttek, a játék továbbra is keményvonalas FPS maradt.

KONTRA
A szabadság illúzió, a MI és a járművek irányítása sem tökéletes, akadnak kisebb, de idegesítő bugok, néhol elnagyolt pályarészek, és a töltési idők is viszonylag hosszúak.

87%

NE ÖLJ!

Mivel kevés a pályákon fellelhető töltény, ezért meg kell fontolni, mikor húzzuk meg a ravaszt. Jóllehet, mint minden túlélőhorrorban, az Exodusban is jellemzően nagy a túlerő, a nyílt pályákon még a föld alól is szörnyek bújhatnak elő. Azonban van megoldás: a nagy térképeken a futás, a szűk, sötétebb pályákon pedig a lopakodás. Hiszen ebben a játékban lehetséges egyetlen lövés nélkül sikereket elérni.

VÁRJ, MÍG FELKEL A NAP!

Tapasztalatom, hogy a szörnyek sokkal szívósabbak, mint az emberi ellenfelek. A játék ökoszisztémája szerint az emberek bár a látási viszonyok miatt védtelenebbek éjszaka, ám ilyenkor aktívabbak a mutánsok és az anomáliák. Ezért én igyekeztem az éjszakákat alvással tölteni, mert ugyan nappal kiszúrnak a hozzám hasonló fegyveresek, könnyebben hullanak, mint a zombik vagy a páncélos óriásrákok.

ÜSD A ZOMBIT, NE SÍRJ!

Mint említettem, a Metro Exodusban igen szívósak vagy gyorsak a mutánsok, ezért például a lomha óriásrákokat érdemesebb elkerülni a tölténypazarlás helyett. A zombiszerű Humanimalokat is jó lenne kerülni, de sokszor szűk helyeken, nagy tömegben támadnak. Nekem egyszer ki is fogyott a lőszerem, annyian jöttek. Sebaj, mert páncél híján a Humanimalok puskatussal 3-4 ütéssel agyonverhetők.

TERVEZZ!

Nem véletlenül kapunk egy nagyon hasznos távcsövet már a játék elején: használjuk is! Ugyanis a kukker a Metro Exodusban sem csupán nézelődésre való, hanem mint a Far Cry-okban, úgy itt is felfedezhetünk az eszköz segítségével fontosabb célpontokat (például banditatáborok vagy rejtekhelyek), melyek felkerülnek a térképünkre. Így máris könnyebb megostromolni egy ellenséges területet!

ADATOK

KIADÓ **UBISOFT** – FEJLESZTŐ **UBISOFT MONTREAL** – MŰFAJ **AKCIÓ** – MEGJELENÉS **2019.02.15.** – ÁR **STEAMEN 45 EURÓ, NAGYJÁBÓL 14 350 FORINT, KONZOLRA IS HASONLÓ ÁRBAN VAN.**

[ÍRTA **BÖJTI**] **Számunkra már természetes a mindennapjainkba beférkőző technológia, hogy minden automatizálva van, azonban, ha jobban belegondolunk, mindez lényegében egy évszázada még sci-finek számított. Sőt, valakinek az életkörülményei miatt még a napfény is luxus. Pláne, ha egy nukleáris háború túlélőjéről van szó.**

Merthogy lényegében ezzel indít a New Dawn. Egy túlélő szemszögéből, aki már a nagy világégés után született, így hatéves koráig a szabadban sem járt, majd egy teljesen új világban kellett megismerkednie a felszínnel, az élővilággal és a technológiamentes élet mindennapjaival. Azért az első jelenetek tükrében a helyzet tragikuma megkérdőjelezhető, elvégre a bevezető egy olyan civilizációt mutat be, mely nem függ a kormányoktól, adóktól, bankoktól, ehelyett felépíti mindazt, ami elveszett az elmúlt évszázadokban. Ha pedig azt kérdezed, hogyan és miért robbant ki a régóta vizionált atomháború, akkor esélyesen nem játszottad végig a tavaly megjelent Far Cry 5-öt (PC Guru 18/04), aminek a New Dawn lényegében a folytatása/bővítése. Az előzmény ismerete nem kötelező hozzá, de egyértelmű a kötődés, a korábbi eseményeket, a visszatérő szereplőket pedig könnyebb beazonosítani és helyükre tenni.

> A New Dawn is van annyira élvezetes, hogy ne haragudjunk rá, de egy teljes értékű FC-folytatással nem versenyezhet. Viszont lezárásnak jó.

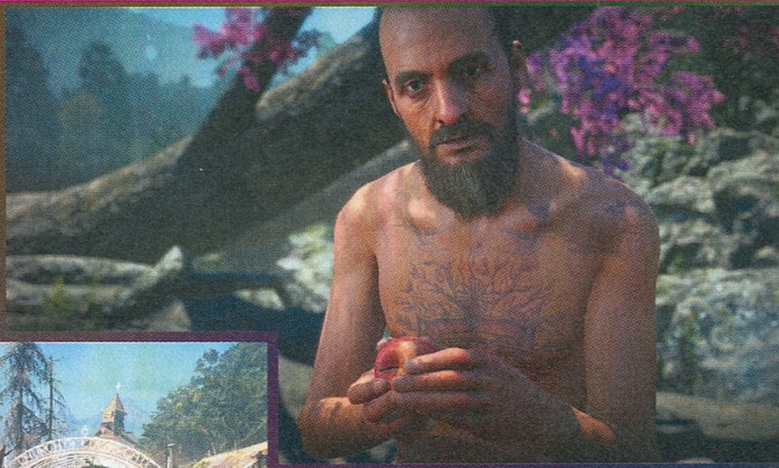
Így mondhatnánk, hogy a New Dawn egy erősen elsietett, önállóan futtatható DLC, ami csak át lett kicsit skinezve – és lényegében pontosan erről van szó. Sokan nehezményezték az ötödik epizód fura és kérdőjeleket bőven hagyó befejezését, az új, számozás nélküli kaland pedig a Primalt is lekörözve (az majdnem másfél évvel a FC4 után érkezett), kevesebb mint egy esztendő elteltével pontot tesz az ügy végére. Más kérdés, hogy az Assassin's Creed-széria már remek példaként szolgált arra, hogy a futószalagon érkező folytatások többnyire nem tesznek jót egy bejáratott brandnek, így az egyedüli kérdés az lett, hogy mennyire élvezetes és szórakoztató egy újabb fejezet az immáron paradicsomi körülmények között új lappal kezdő túlélőkkel.

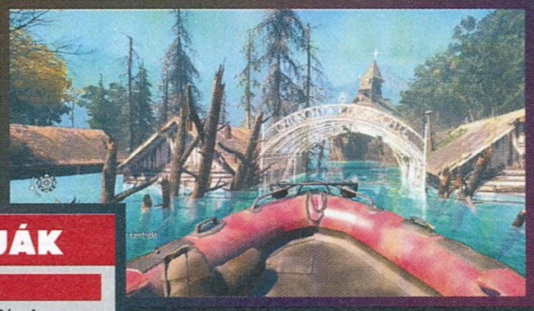
EGY ÚJ REMÉNY

Az persze már a trailereknek hála kiderült, hogy ezúttal nem a vallási fanatizmus okozza a problémát, hanem az ikerlányok, akik a posztapokaliptikus jövőben a hatalmat és a terrort tartják a legértékesebb valutának. A Mad Max-filmeket és azok olasz másolatait (The New Barbarians, Bronx Warriors, After the Fall of New York stb.) idéző hadsereget irányító testvérek tényleg rettegésben tartják a vidéket, az ártatlanokat gondolkodás nélkül lemészárolják, rabszolgaságba taszítják, a békésebb közösségek értékeit kérdés nélkül elveszik. Miközben pedig a helyiek egy legendás harcostól várják a megváltást, mint kiderül, mégsem ő lesz a béke hírvivője, hanem egy segédje, aki szinte egyedüliként éli túl már a legelső összecsapást a terrorbrigáddal. Innentől a feladat az otthonként szolgáló helyszín fejlesztése, a fontos karakterek kisegítése, hogy utána csatlakozzanak a kommunához, illetve a környék és a teljes térkép felfedezése.

Ahogy az ötödik epizódban sem volt már rá szükség, így ezúttal sem vagyunk rákényszerítve a toronymászásra, megmaradtak viszont az outpostok, avagy a helyőrségek, amiket érdemes csendben, riasztás nélkül elfoglalni, így több jutalom üti a markunkat. Ami pedig a jutalmat illeti, ez a felszabadított támaszpontoknál az etanol, amiből aztán az otthonunk fejlesztéseit menedzselhetjük – üdvözöllek az anonim alkoholisták körében. Igen, minden alkoholba kerül, legyen szó a géppark

Haver! Mondtam, hogy etesd meg Macit, mert ha éhes, agresszív. Mi? Miért mondtam volna Lacit? Amerikában vagyunk, nincs is köztünk magyar.





A GURUK MEGMONDJÁK

ALICEWAKE – ÉN MÉG SOHA...

Én még soha nem játszottam a Far Cry-szériával. *Akkor most mindenki lehúz egy felest.* Nem csak azért, mert ez a szabály, de enyhíti a beismerés okozta sokkot is. Viszont úgy tűnik, nem most kellett volna elkezdenem az ismerkedést. A Far Cry New Dawn kétségkívül gyönyörű, a játékmechanika kifogástalan, leszámítva a lövöldözést, mert az még mindig nem az igazi, cserébe viszont lehet kutyust simizni. Csak én ezt személy szerint unom. *Nyugodtan dobjunk be még egy felest, ha nem bírjuk idegekkel.* Egyszerűen nem köt le, nem érződik elég erősnek a történet, kissé egydimenziósak a karakterek, és akkor is sértően könnyű az egész játékmenet, ha minden asszisztenciát kikapcsolunk. De tény, hogy az atmoszféra nagyon hangulatos.

Lehet rosszat mondani a New Dawnról, de a külsőbe nehéz belekötni. Igen, ez ingame jelenet a photo mode-dal lőve.

bővítéséről, a fegyverek korszerűsítéséről, a gyógynövények termesztéséről, vagy akár a felfedezésről. Mindennek ára van, így alaposan farmolni kell. Ez lényegében annyit tesz, hogy a 10 helyőrséget többször is ki lehet fosztani, egyre nehezebb fokozaton, sőt az utakon állandóan mozgásban lévő rakományra is rárabolhatunk. De ha mindez nem lenne elég, bőven van még gyűjtenivaló, merthogy a New Dawn a craftolásból és nem mellékesen a mikrotranzakciókból tartja fenn magát. Bár ez nem teljesen igaz, hiszen keveset kellett dolgozni vele, így a költségei is megkérdőjelezhetőek.

A lényeg, hogy a térképen mindenhol találunk valami fontos összetevőt, amit aztán összeharácsolhatunk: ragasztószalag, fémhulladék, növények és egyebek – mind valami elkészítéséhez szükséges. A fegyvereket, a járműveket, a gyógyító csomagokat nem vesszük, hanem készítjük, ahogy a töltényeket is, sőt ha a választott segítőnk valahogy meghal, őt is összetevők segítségével lehet feltámasztani. Érted már, hogy mire megy ki a játék? Bezony: vagy gyűjtögetsz, keresed az alapanyagokat, vagy a kártyád után nyúlsz, aztán megveszed, amire szükséged van. Ezúttal tehát nem XP-boostra van a valós pénz, hanem arra, hogy ne kelljen annyit farmolgatni. Más kérdés, hogy egyébként lazán összeszedhető minden, lényegében csak a javíthatatlanul lusták fognak extrán költeni a játékra, de azért így is érthető, ha bárki ferde szemmel nézi azt, ahogy egy minimális változtatásokkal teli programot még ráadás bevételi forrásként igyekszik eladni a Ubisoft.

ISTEN ÚTJAI KIFÜRKÉSZHETETLENEK

Azért van jó hírem is. A New Dawn világa teljesen szerethető. Persze, aki magát a Far Cry-sorozatot és játékmenetét nem kedveli, esetleg az ötödik részért nem volt oda, az esélyesen nem szereti majd ezt az újabb kalandot sem. Ha viszont valaki kifejezetten élvezte a tavalyi részt, nem zavarják a markáns színek, az ismét jól mulathat – pláne, ha még a Mad Max-jellegű jövőképeket is csípi.

A hegyekkel és folyókkal, erdőkkel és tavakkal teli terület még zöldebb és tarkább, mint eddig volt, az egykori civilizáció nyomai nagyon mutatósak (egyúttal megmutatják a Falloutnak is, hogy mi a cél), az állatvilág immáron mindenhol megtalálható, ráadásul a craftolással együtt egy színkódos RPG-rendszer is bejött a képbe, ami kicsit feldobja a fegyverkezést és a harcokat.

Minden megszerezhető jármű és fegyver négy kategóriába sorolható, ahogy az ellenfelek is – utóbbiak pedig egyre erősebbek, így egyre fejlettebb fegyvereket igényelnek. Figyelem, a játék végére már arany kategóriás opponensek is érkeznek, szóval fel kell készülni a végső összecsapásra. Csak szólok. Más kérdés, hogy pont a legvégső boss az egyik legfantáziátlanabb és legfeleslegesebb, aminél még a helyszín felépítése is kicsit logikátlan. Kár érte.

MALACOS VAN!

Na, de nem eszik olyan forrón a kását. A Far Cry New Dawn nem teljes áron jelent meg, de lényegében majdnem olyan minőséget és tartalmat képvisel, vagyis összevetve nem nagyon marad szégyenben egy Far Cry 4-5 mellett. A térkép elég nagy, bőven van mit felfedezni, kifosztani, felszabadítani, elpusztítani, ráadásul ezúttal is van kétfős co-op, ami, ahogyan mindig, különösen feldobja az állandó akciót. Nekem egyébként nagyon bejött ez a valóságtól elrugaszkodott látványvilág, ahogy az is, amilyen irányba sikerült elterelni a Joseph Seedet nyomokban tartalmazó sztorit. Merthogy az Atya is visszatér, ráadásul talán ő a legemberibb karakter, miközben szinte mindenki papírmasé, kiemelten a főszereplő, aki ismét névtelen és motivációktól mentes, szótlan droidként végzi el a feladatok nagyját. Ez egyébként talán a New Dawn legnagyobb hibája. Hogy bárhogy szeretne valami extrát odatenni az alapjáték mellé, ez alig megy neki. Onnantól, hogy Joseph belép a képbe, kicsit javul a helyzet, de a cselekményt így is éppen csak sikerül kiemelni a középszerűség alatti mocsárból. Viszont így talán árnyalva lett a szektavezér, sőt motivációi is újabb értelmet kapnak.

Hogy a segítők között ezúttal kutya mellett még varacskos disznó is van, az azért nem egy innováció, bár mindenképpen poén, és lényegében minden más is ezen a szinten marad. Jópofa, de semmi igazi extra, lényeges fejlődés pedig véletlenül sem tapasztalható a megszokott hibák mellett (beakadások, rossz MI stb.). Számomra egy hétvégét jelentett a teljes kampány, de a gyűjtögetésre nem mentem rá, így a szavatosság nagyjából a megszokott. Azt mondom, soha rosszabbat, mert összességében élveztem az akciót, de ennél azért sokkal kreatívabbak is lehetnének a fejlesztők, mert a jobb eredményhez mindez már nem elég. Még amellett sem, hogy kifejezetten mutatós darabról van szó, amiben fotózgatni is élmény.

ÉRTÉKELÉS

BÖJTI

Sem a Far Cry 4, sem a Far Cry 5 nem volt ikonikus műremek, de a New Dawn meg sem próbál legalább egy erős jó szintet hozni. Világa látványos és élvezetes, de nagyjából ennyit nyújt a kiforrott játékmenet mellett.

TÁLALÁS:	88%
TARTALOM:	70%
JÁTÉKÉLMÉNY:	70%

PRO

Színvilága és szépen felépített posztapokaliptikus világa bőven szerethető, emellett a Seed-szál is kimondottan érdekes folytatást, sőt kerek befejezést kapott.

KONTRA

A történet minden más szempontból igen egyszerű, a karakterek banálisak, a mikrotranzakció erőltetett behelyezése nevetséges, plusz a teljes játék nem több, mint egy újraskinezett DLC.

69%

FELEMÁS ABRONCSOK

DIRT RALLY 2.0

ADATOK

KIADÓ **CODEMASTERS**
FEJLESZTŐ **CODEMASTERS**
MŰFAJ **VERSENY/SZIMULÁTOR**
MEGJELENÉS **2019.02.26.**
ÁR **STEAMEN 55 EURÓ, NAGYJÁBÓL 17 500 FORINT KONZOLRA 20 990 FT.**

[ÍRTA GEBBBE]

LASSAN A LEVEGŐBEN LÓG A TAVASZ ILLATA, DE A CODEMASTERS FEJLESZTŐI NEM GONDOLJÁK ÚGY, HOGY NEKÜNK A SZABADBAN KÉNE TARTÓZKODNUNK. HOGY MIÉRT IS? A DIRT RALLY 2015 UTÁN FOLYTATÁST KAPOTT, ÉS A 2.0-S VERZIÓVAL IS KÉPES BÁRKIT LENYŰGÖZNI.

Engedjétek meg, hogy nosztalgiázzak egy kicsit! Nyilván ez a kérés abszolút formális, mert mire válaszolhatnátok, addigra már le is írtam, amit akartam. Gurus pályafutásom pontosan 2015-ben kezdődött meg, mégpedig egy igen rövid online hírezői „karrierrel". Sajnos időhiány miatt ezt hamar abba kellett hagynom, de néhány hónap elteltével kaptam egy megkeresést az akkori főszerkesztőtől, wilsontól, hogy mi lenne, ha inkább a nyomtatott magazinba írnék, és akkor már rögtön egy 4 oldalas előzetest rittyentenék a Dirt Rallyról? El nem tudom nektek mondani, hogy mennyire berezeltem. Ilyesmit előtte még soha nem csináltam, csak azt tudtam, hogy ezzel egy gyerekkori álmom válna valóra. Engem fognak olvasni egy országosan elismert havilapban, mint azt annak idején kiskölyökként én is tettem mások írásainál? Lelki vívódásom alatt Chocho és a már említett főszerkesztő úr együtt nyomást gyakorolt rám, és végül sikerült meggyőzniük. Így indultam el kibicként a gamer újságírás csodálatos útján, és így váltam eggyé a Dirt Rally szellemével is. Akkoriban, AAA viszonylatban teljesen egyedülálló módon, korai hozzáférés keretében dobták piacra a játékot, így előzetesemet játszható program alapján kellett megírnom, valamint azokra a fantasztikus emlékekre támaszkodva, amelyeket addig kaptam a Colin McRae nevével, később már csak Dirt címkével ellátott játékoktól. A Dirt Rally azóta kiforrta magát, mondhatni, lecsengett, de rengeteg űrt hagyott maga után annak ellenére is, hogy a játékosok igényeire

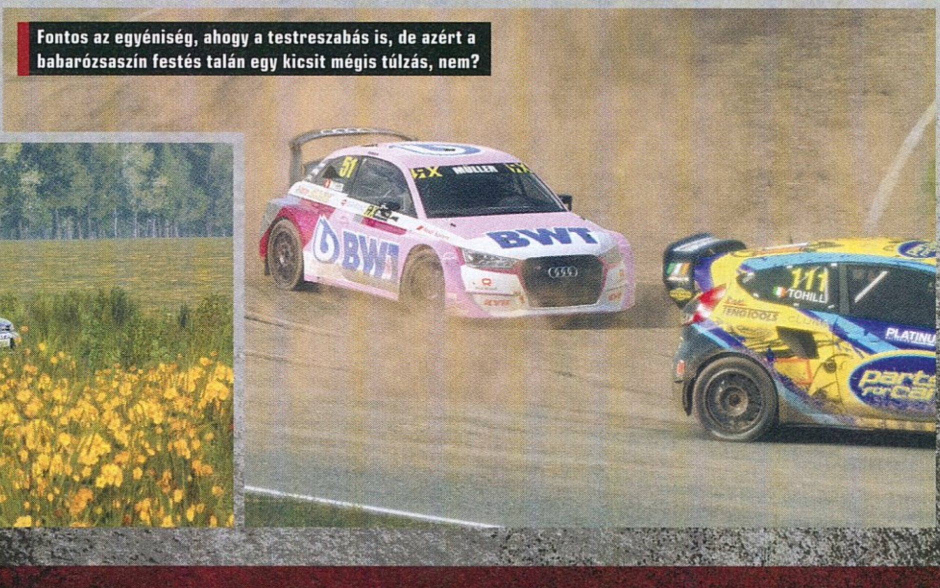
kifejezetten odafigyeltek készítésekor is. Amikor megtudtam, hogy jön a folytatás, nem kimondottan az öröm fogott el, inkább a kételkedés.

HOVA TARTUNK?

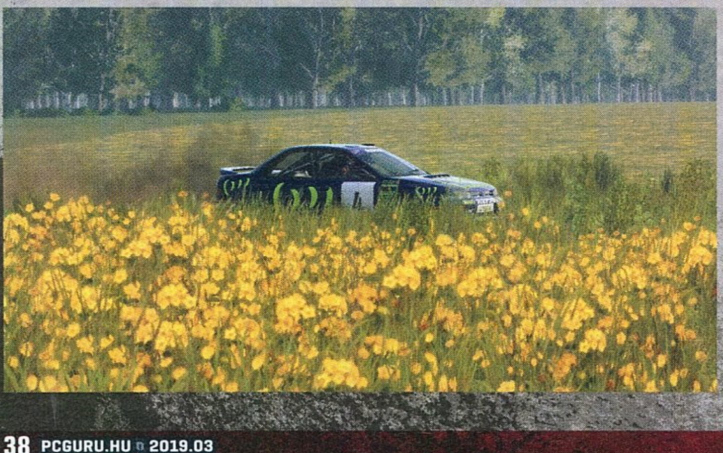
Őszintén? Nem tudom. Amikor lehuppantam a Dirt Rally 2.0 elé, akkor próbáltam az átlagnál nagyobb elvárásoktól tartózkodni, mert a csalódásnál jobban semmit sem utálok. Na, de ki ne volna ezzel hasonlóan? A versenyzőm létrehozása után azonnal a karrier főmenüjében találtam magam. Egy rövid narráció elmagyarázza, hogy itt tájékozódhatok az elérhető eseményekről, innen érhetem el a garázsomat, és persze a csapatom háttérstábját is itt kezelhetem. Gyakorlatilag azt a következtetést vontam le, hogy a lényeg ugyanaz maradt továbbra is, de kicsit kifinomultabb köntösben, mint az előd esetében. Nem mehetünk el amellett, hogy közben

azért egy Dirt 4 is megjelent, és a Codemasters hiába különíti el a két játékot, egyszerűen nem tudják (és nem is akarják) elkerülni az átfedéseket. Annyiban talán mégis, hogy a karrier linearitásáról itt nem nagyon lehet beszélni, hiszen a WRX, azaz a Ralikrosz Világbajnokság küzdelmei egy külön karrierменüben kaptak helyet. Magyarul, ha nincsen kedvünk hozzá, akkor maradhatunk a jól bevált, etapokra épülő csatározásoknál, azaz a klasszikus ralinál. A korábbiakhoz hasonlatosan a régi idők autóitól haladunk majd a modern kor felé, vásárlási kedvünknek csak az a kreditmennyiség szabhat határt, amit az eredményeinkért cserébe kapunk.

Számomra a csapatmenedzselés még mindig abba a kategóriába tartozik, hogy nem szívesen foglalkozom vele: autót akarok vezetni, ameddig meg nem unom. A vezetési távolságon alapuló



Fontos az egyéniség, ahogy a testreszabás is, de azért a babarózsaszín festés talán egy kicsit mégis túlzás, nem?



FELEMÁS ÉLMÉNY

A helyszínek kapcsán direkt nem tértem ki arra, hogy a 6 ország nem tartom sem soknak, sem kevésnek. Azonban azt már kicsit nehezményezem, hogy extra tartalomként kell megkapnunk olyan helyeket, amelyeken korábban is mehettünk. Történetesen eddig 1 szezoncsomagot hozott nyilvánosságra a Codemasters, melynek tartalmában ott szerepel Németország, Monte-Carlo és a Svéd rali is. Ezt a plusz, felújított szakaszokat tartalmazó pakkot csak a deluxe edition megrendelői kapják meg, pár extra autó társaságában, április végével bezárólag. Afelől semmi kétségem, hogy ezeknek a helyszíneknek a kipofozása nem kis munkát igényel, de ezt túlzás egy olyan rétegközönséggel megtenni, amelynek tagjai rengeteget segítettek abban, hogy ezek a pályák egyáltalán jól működjenek a Dirt Rallyban. Emlékezzünk csak vissza, hogy Németország bekerülésekor egy hatalmas hibát vétett a brit fejlesztőgárda, és sokaknak odalett a mentése is, ha a Steam automatikusan frissítette a játékukat. Hiába, úgy néz ki, ezt sikerült a szőnyeg alá söpörni, és ma már más szelek fújnak. Az alap és deluxe kiadások között 20 euró a különbség, és 5 nappal korábban is lehetett játszani a játékkal, mint a február 26-ra időzített megjelenés.

autófejlesztési rendszer azonban nagyon is elnyerte a tetszésem, mivel facsipesz egyszerűségű, de hatékony.

ÉJJELI BAGOLY

Végre eljutottam az első raliversenyig Argentínába. A régi Lanciám nem az a fékevesztett vadállat, de az autószélességű sziklafalak között egészen megváltozik az ember véleménye. A sötét ellenére látszott a pálya mentén sorakozó rengeteg néző, fotózgatással és zászlólengetéssel tengetvén idejüket, de a tájat még nem igazán engedték érvényesülni a látási viszonyok. A második és harmadik etapon sem találtam meg a „hűha" faktort, de valahol sejteni lehetett, hogy ez a játék többet tud ennél. Hirtelen elhatározástól vezérelve átnyergeltem a következő menübe, hogy beüljek egy 1995-ös Subaru Impreza volánja mögé Lengyelországban. Természetesen kifogtam a 0:12 perckor induló éjszakai gyorsaságit, szakadó esőben. Bevallom, ennyire még sosem tetszett az, hogy nem látok az égvilágon semmit, de 150-nel suhanok a hajtűkanyar felé, ahol is egy szalmabála fogott meg, hogy ne repüljek a nézők ölébe. Ezek után végre eljött a nappal, és egy koradélutáni szakaszon kimutatta a játék a foga fehérjét. Kedvesemnek legalább 14 alkalommal nyúltam a keze után, hogy ugyan forduljon már a képernyő felé, mert ilyet még nem látott. Elképzelhetitek, hogy mennyire érdekelte. De amit én láttam, az már-már megtévesztő volt, mert eszméletlen jól és élethűen nézett ki minden. Az optimalizáltság példás, mindenféle röccenés nélkül élvezhettem a kilométereket, majd az azt követő visszajátszást állítgattam meg nyálcsorgatva. Tényleg le a kalappal!

A VOLÁN MÖGÖTT

A vezetéshez kiválóan alkalmas a kontroller is, de a legjobb időeredmények kisajtolásához mindenképp egy kormányszettre van szükségünk. A ranglisták egyébként válthatók, hogy minden platformhoz, vagy csak a sajátunkhoz szeretnénk igazodni. Az útfelületek közötti különbségek nagyon látványosan érződnek, de mintha az aszfalt is a szokásosnál kicsit jobban csúszna. Spanyolországban például sokszor fogott meg a szalagkorlát, pedig száraz volt az idő, és jellegében nem sokban tér el Monte-Carlótól. Esőben meg csak annyit tudok javasolni, hogy mindenki kapaszkodjon! A Dirt Rally is fokozatosan vezetett be minket a tutiba, így itt is elhisszük, hogy nagyon jól vezetünk, egészen addig, mikor megkapunk egy igazi raliszörnyet. Azért van időnk, az előrendelői autóval együtt 51 járgányt vehetünk birtokba 6 ország különböző szakaszain, és immáron 8 WRX pályán. Persze ez nem minden, lásd keretes anyagunkat. Ha pedig ralikrossz, akkor a fej-fej melletti küzdelmek ebből a játékból sem maradnak ki. Beszéltem korábban a Dirt Rally- és a Dirt-sorozat kapcsolatáról, és itt rajzolódik ki az, hogy mennyire együtt fejlődnek. Előbbi csak 3 helyszínnel büszkélkedhetett, a Dirt 4 már eggyel többel, de a 2.0 ráduplάz, és 8 pályát hozott el nekünk. Itt természetesen van lehetőség egymás online püfölésére is.

ÉRTÉKELÉS

A Dirt Rally 2.0 egy igazi, modern köntösbe öltöztetett ralijáték, de kifejezetten újat nem tud, vagy nem is akar mutatni. Fanatikusoknak azért mindenképpen ajánlott!

TÁLALÁS: **77%**
TARTALOM: **79%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO
Lélegzetelállító grafika, kitűnő autóhangok és változatos szakaszok. Az autók száma is dicséretes, és az időjárás nagy hatással van az útviszonyokra.

KONTRA
A karakteranimációk még mindig gyengék, nem tömörülhetünk ligákba, és régebbi tartalmakért kell többet fizetnünk.

78%

NEM MINDEN TÖKÉLETES

Essék szó azért a dolgok árnyoldaláról is. A pilóta és a navigátor kinézete még mindig nagyon butuska a visszajátszásokon, és legtöbbször még navigátorunk szája sem akkor mozog, amikor a hangját halljuk. Egyes autók külső kamerából nézve egy börtönzuhanyzóban elejtett szappanra emlékeztetnek, amiért senki nem mer lehajolni, így sajátos vonzást kap az útfelülettől. A kihívások között van napi és heti szintű is, de az olyannyira szeretett, saját magunk által kreált ligarendszer ezúttal kimaradt a repertoárból, és ezért nagyon nagy kár. Ja, saját autó nélkül azonban a napi és heti feladatok sem érhetők el, így szabályosan farmolnunk kell a pénzt, ha részt akarunk venni rajtuk, a befektetésünkhöz képesti töredék díjazásért cserébe. Azon a tényen persze ezek a dolgok sem változtatnak, hogy a Dirt Rally 2.0 át fogja venni elődje helyét. De a hiányérzetem továbbra sem csökkent, és lehet, el kell fogadnom, hogy a régi raliélményt már nem fogom visszakapni. Félreértés ne legyen: egy nagyon jó játékot kaptunk, de az eltelt közel 4 év alatt rá kellett ébrednem, hogy már semmi sem lesz olyan, mint régen volt...

Ha nem is ugyanolyan az élmény, mint évekkel ezelőtt, a kormányt megragadva hajtani még mindig élvezet.

A GURUK MEGMONDJÁK

BÖJTI LEESETT AZ ÁLLAM...

...úgy meg azért elég nehéz az útra figyelni, meg mellett még a kormányt is rángatni. De komolyan. Merthogy az utóbbi években elvoltam a ralijátékokkal, de hatalmas meglepetés soha nem ért. Ehhez képest, amikor a Dirt Rally 2.0 elindul, bekapcsol a HDR, majd felszáll a por, az valami eszméletlen élmény. Jó, én annyi időt nem tudtam beleölni a programba, mint Gebbe, sőt elfelejtett rajongó sem vagyok, aki támogatta az első részt, ezért most joggal csalódott – és megértem a leírt problémákat, az azonban így is biztos, hogy a játék fantasztikus lett. Mármint látványra, élvezeti szint terén. Jól irányítható, van benne kihívás (pláne kontrollerrel), lényegében mindent tartalmaz. De a teljes árú játékoknál ezeket a szezonokat el lehetne már felejteni. Pláne egy ralinál, ahol a korábbi részekben is ott volt minden pálya.

MELLÉ MENT MÉLYÜTÉS

JUMP FORCE

[ÍRTA BRITPOPPER] Az anime- és mangarajongók február közepén piros betűs ünnepet jelölhettek a naptárban, hiszen közvetlenül a megjelenése előtt a Jump Force olyan szinten pörgette fel a hype-vonatot, hogy a játékról még az is tudomást szerzett, aki életében nem nézett egyetlen animét sem.

ADATOK

KIADÓ **BANDAI NAMCO ENTERTAINMENT** – FEJLESZTŐ **SPIKE CHUNSOFT** – MŰFAJ **AKCIÓ/VEREKEDŐS** – MEGJELENÉS **2019.02.14.**
ÁR **STEAMEN AZ ALAPJÁTÉK 60 EURÓ, NAGYJÁBÓL 19 100 FORINT, KONZOLON 20 990 FT.**

A zárt bétát már tesztelhettem korábban, és akkor megírtam, hogy nagy reményeket fűzök a játékhoz, hiszen azon túl, hogy hatalmas vállalkozás ez a Bandai Namco részéről, a kiadó verekedős játékai időről időre tartósan hozzák a korrekt szintet. Persze a cég legnagyobb címe még mindig a Dragon Ball XenoVerse, hiszen a Super-sorozatnak köszönhetően ez a franchise főnixmadárként támadt fel az utóbbi időben, de biztos vagyok benne, hogy közületek is sokan ismerik és szeretik például Naruto, a One Piece, a Bleach vagy épp a Yu-Gi-Oh világát. Maga a Shonen Jump magazinon nyugvó crossover ötlete zseniális, hiszen ki ne akarna egy jó verekedős játékot kedvencei szereplésével? Ahogy telt-múlt az idő, úgy jelentettek be egyre több szereplőt: jött például nagy kedvencem, Kenshiro, a Fist of the North Star pofozógépe, de a kiadó láthatóan a friss címeket sem hagyta figyelmen kívül, hiszen az önálló játékkal is rendelkező My Hero Academia itt is képviselteti magát Deku szerepeltetésével. Már nyitásként 40 karakter található a kínálatban – a DLC-szereplőkkel pedig csak tovább bővíthető a lista –, és ez az impozáns felhozatal bármikor remek alapként szolgálhat egy minőségi verekedős játékhoz. Vajon a Jump Force megugrotta a lécet?

AZ A BIZONYOS LÉC

Nos, nem kifejezetten. Sőt, még az ugrásig is csak nehézkesen jutott el. De kezdjük talán a pozitívumokkal, mert azért azokból is akad valamennyi.
A részletes karaktergeneráló már megszokott a Bandai Namco újabb játékainál, így természetesen innen sem hiányozhat a teljes mértékben testreszabható avatár létrehozása. Lehet kombinálni az eltérő animékből hozott jellegzetességeket, ami egyfelől ötletes, de mixelés helyett úgyis mindenki olyan avatárt alkot majd, aki a kedvencére hajaz, és akinek az előrehaladás során egyre egyedibb és mutatósabb kiegészítőket lehet megszerezni, amiket bármikor használatba is vehetünk. Maga az online lobbi a béta óta nem sokat változott, ugyanolyan fapados kinézettel rendelkezik, és ugyanolyan tingli-tangli liftzene szól minden egyes visszatéréskor, de legalább jóval nagyobb élet van benne. A szerverek stabilak, kifagyással én személy szerint nem találkoztam, bár a matchmaking még mindig nem megy zökkenőmentesen.

Tipikus anime sorozatokra emlékeztető beállás, aminél felsőbbrendűségüket hirdetve a karakterek mindenhova néznek, csak a kamerába nem.

Nagyon kíváncsi voltam a sztorira, hogy miként mossák össze az eltérő univerzumokat. Sajnos az írók unalomig ismert klisékre építkeztek: a mi világunkon túl akadnak mások is (Jump World), ahonnét nagyon gonosz lények szabadulnak el, ellenük pedig megalakul az Igazság Ligája, akarom mondani a Jump Force, mely a legnagyobb hősöket verbuválja össze a közös jó érdekében. Létrehozott avatárunkkal csatlakozhatunk a csapathoz, és kezdődhet a világ megmentése! Miközben történetügyileg kísérteties hasonlóságot érzek a novemberi LEGO DC Super-Villains tesztemmel, mindenképp meg kell említenem, hogy a Jump Force sztoriján egyedül Yagami Light (avagy Kira) emel valamenynyit, ő viszont sajnos csupán az átvezetőkben tűnik

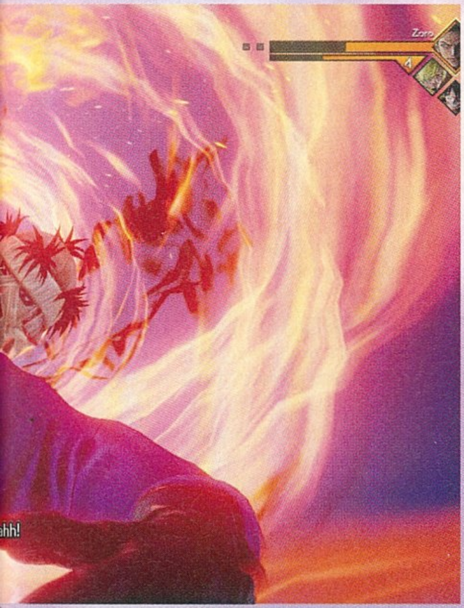
Son Goku XP-t gyűjt?

Január 16-án látott napvilágot egy sokat sejtető kép a Bandai Namco hivatalos európai Twitter-oldalán, egy bejelentéssel egybekötve, miszerint új Dragon Ball Z-játék készül, az „action-RPG" elnevezés pedig arra enged következtetni, hogy a franchise egy szerepjátékosabb irányba tolódik. Miután kvázi minden online felülettel rendelkező gamer portál lehozta, a bejelentés hirtelen eltűnt a kiadó oldaláról – valószínűleg kissé elhamarkodottnak érezték a közzétételt. A projekt azonban készül, és vélhetően még idén megjelenik: érdeklődve várjuk! Talán hozzánk nem jut el annyira a hype, de Japánban ismét iszonyatosan megy a Dragon Ball, és persze a sikereket a Bandai Namco sem hagyja figyelmen kívül: szinte hetente érkezik új kontent a FighterZ-hez, április 5-én pedig PC-re és Nintendo Switchre landol a Super Dragon Ball Heroes: World Mission, ami egy sztoriorientált kártyás RPG lesz, 350 ismert karakterrel és több mint 1000 gyűjtögethető kártyával.

fel. Persze, ha az ember hozzám hasonlóan megszállott Dragon Ball-fan, akkor már az is pozitívum lehet, ha feltűnik a színen Son Goku, Vegeta, Frieza, Cell, Piccolo vagy épp Trunks, hogy a DBZ-ből ismerős helyszíneket (Namek bolygó rögtön két pályaszakaszszal) már ne is említsük.

A fanservice maximumon pörög, még olyan jópofa rejtett dolgok is megfigyelhetők a háttérben, mint például a Thousand Sunny, vagy máshol egy kráterben Raditz utazókapszulája. A harcok már a bétában is rendkívül látványosak voltak, szerencsére mindez itt sem változott, ezért a játék legnagyobb pozitívuma is az összecsapásokban keresendő. Az online szekcióban kimondottan hangulatos csatákat lehet összehozni, illetve, ha körbejárjuk a lobbi helyszínét, különböző speciális küldetések teljesítésére is van lehetőség. A szereplők közül mindenkinek jutott külön egyedi képesség, de még az alaptámadás esetében sem fogunk két ugyanolyan mozdulattal találkozni, ami azért alaposan fel tudja dobni az összecsapásokat. Egyéb érdekességként megfigyelhető, hogy minél több ütést kapunk be, annál jobban amortizálódik kedvenceink kinézete. Nem egy világmegváltó újítás, mindenesetre hozzátesz a hangulathoz, mint ahogy a rombolható tereptárgyak és a viszonylag nagyobb nyílt harcterek is, amik miatt a lényegi rész, azaz a verekedés egészen élvezetesnek mondható.

A hatalmas sugárnyalábok, robbanások itt is megvannak, szóval az anime sorozatok legfontosabb jellemzői nem hiányoznak.



ÉRTÉKELÉS

Nem a Jump Force lett a sónen verekedős játékok új királya, pedig minden esélye megvolt rá. Ilyen mennyiségű anime- és manga karakterrel felszerelkezve művészet volt a készítők részéről összehozni egy ennyire súlytalan sztorit, hogy a játék technikai bakijairól és borzalmas átvezetőiről már ne is beszéljünk.

TALÁLÁS: **68%**
TARTALOM: **71%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **59%**

PRO

A karakterfelhozatal impozáns, a harcok és az effektek látványosak, a hátterek szépek.

KONTRA

A történet gyenge, az átvezetők rettenetesek, kihagyott ziccer érzetét kelti az egész.

64%

ELMARADT A K.O.

A védekező mozdulatok, a normál, a counter és az ultimate támadások egyáltalán nincsenek túlbonyolítva, igen könnyen be lehet tanulni őket, de továbbra sem árt figyelni, hogy például a speciális támadást mikor lőjük el. A 3v3 bunyók közben végig az volt az érzésem, hogy ezt a pár gombra korlátozott harctechnikát pont azon kezdő/casual játékosok miatt választották, akik kedvenc animéjük apropóján csak most csatlakoznának be a verekedős játékok világába. Igen ám, de a bonyolultabb kombókhoz eleinte tovább sem lehetett nyomni, erre csak a megjelenés másnapján, egy day one patch formájában (!) jött a lehetőség.

Sajnos a komikus átvezetőkön túl sem áll meg a negatívumok hömpölygő sártengere. PC-n az irányítás például borzalmas, még egér-támogatást sem kapott a játék, ami azért 2019-ben már eléggé kellemetlen. A menüben a nyilakkal tudunk mozogni, a játékban pedig, ha körbe szeretnénk nézni, akkor a numerikus billentyűzetet kell igénybe vennünk – ilyesmit eddig csak a legbénább PC-s portoknál láthattunk.

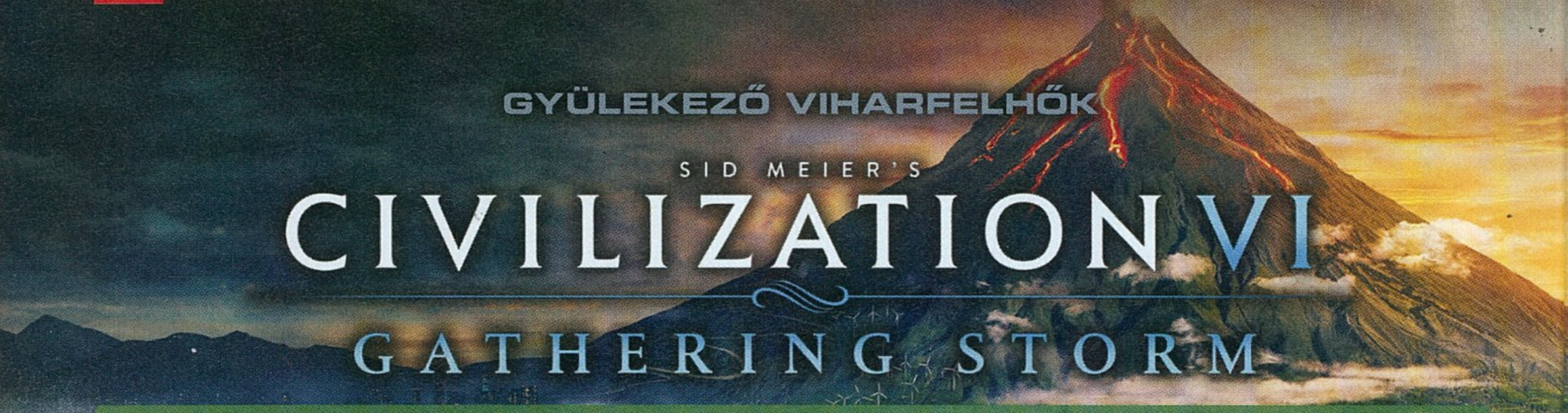
A rajongók itt-ott mosolyogni fognak, élvezhetik az összecsapásokat, de ebből a témából, felhozatalból többet is ki lehetett volna hozni.

és a taktikát igénylő játékmechanikához szokott profik hamar ráunnak majd erre az egyszerűsítésre, ami nem tesz túl jót a játék szavatosságának. A helyszínek szépek (bár nagyon kevés van belőlük), az effektek még mindig gyönyörűek – de aztán az ember hirtelen meglátja az animációkat, és lefagy az agya.

Fogalmam sincs, hogy az átvezető animációkért felelős részleg mit csinált a fejlesztés ideje alatt, de az eredményt látva könnyen elképzelhető, hogy a munkahelyük közelében sem voltak. A mozgás darabos, nem ritkán egy-egy tag szimplán kicsúszik az átvezetőből, a szájmozgás legtöbbször még véletlenül sincs szinkronban, és te jóságos ég, hogy néznek ki ezek a modellek! 3D-ben nyilván sokkal körülményesebb meganimálni az alapvetően 2D-s szereplőket, de ez a szint a legsilányabb, három ember által nézett CGI animék látványvilágát hozza! Az instant röhögést okozó átvezetőket ráadásul

Öröm az ürömben, hogy legalább a csatlakoztatható kontrollerek tökéletesen működnek, semmilyen bonyolult beállítás nem szükségeltetik a használatukhoz.

Szerencsétlen Jump Force szinte minden szempontból visszafejlődött a bétához képest. Komolyan nem tudok rájönni, hogy egy ekkora vállalás mellé hogy nem voltak képesek egy épkézláb történetet összerakni, vagy hogy miként engedhették ki a játékot ezekkel az átvezetőkkel. Mire ezt olvassátok, már biztosan temérdek javítás érkezett, és azt sem állítom, hogy játszhatatlanul rossz alkotással állunk szemben, de az sajnos elvitathatatlan tény, hogy jókora kihagyott ziccer lett ez a sónen osztálytalálkozó. Az előzetes hype ellenére nem született belőle új klasszikus, bár egy ideig még biztosan életben fogják tartani a folyamatosan érkező extra tartalmak és DLC-karakterek, de utána már csak egy vérszegény crossover érzetét fogja maga után hagyni.



GYÜLEKEZŐ VIHARFELHŐK

SID MEIER'S CIVILIZATION VI: GATHERING STORM

[ÍRTA BODAK] **A Civilization 6: Gathering Storm már csak azért is kedves a szívünknek, mert a sorozat 1991-es indulása óta most először szerepel Magyarország a választható nemzetek között, méghozzá Hunyadi Mátyás vezetésével. De elég lesz ez ahhoz, hogy még egy (vagy több - sokkal több) kört lejátsszunk?**

ADATOK

KIADÓ **2K** – FEJLESZTŐ **FIRAXIS GAMES** – MŰFAJ **STRATÉGIA** – MEGJELENÉS **2019.02.14** – ÁR **STEAMEN 40 EURÓ, NAGYJÁBÓL 12 700 FORINT.**

A Sid Meier nevével fémjelzett, mára már ikonikusnak számító Civilization-sorozat hatodik részének második, és az eddigiekből kiindulva utolsó kiegészítője a Gathering Storm, melybe ezúttal nemcsak mod formájában, hanem hivatalosan is bekerült nemzetünk. Mellettünk számos más nép is feltűnik, a tematika pedig ezúttal a természeti katasztrófák és a globális felmelegedés köré épül fel.

EMBER KONTRA TERMÉSZET

Az új játékmechanikai megoldások legérdekesebbikének, egyben az új rendszerek alapjának a névadó természeti katasztrófák számítanak, melyek erőssége és gyakorisága az általunk és mások által levegőbe pumpált szén-dioxid mennyiségétől függően a játék végére igencsak felerősödhet. Áldásos tevékenységünk a globális középhőmérséklet megemelkedéséhez, ezáltal a jégsapkák olvadásához és a tengerszint megemelkedéséhez, végső soron pedig elárasztott mezőkhöz vezet. De nem csak a tengerpartokat fenyegeti veszély: a lecsapó tornádók, a medrükből kilépő folyók, a homokviharok mindenkit érintenek, ahogy az elsivatagosodás is.

A kialakuló helyzet elkerülhetetlen, feltéve, hogy nem akarunk lemaradni a győzelemért folytatott versenyben, ugyanis városaink magasabb szintű épületei fincsi bónuszokat kapnak, amennyiben árammal látjuk el őket. Áramot eleinte pedig csak szén és olaj elégetésével termelhetünk, ami bizony elég magas CO2-kibocsájtással jár, és csak később válthatunk a kissé környezetbarátabb, de kockázatot hordozó atomenergiára. A megújuló energiaforrások (nap- és szélerőművek) pedig csak relatíve későn érkeznek, kevésbé hatékonyak, és külön mezőt követelnek, amiből pedig sosincs elég.

Hogy mindez működjön is, alapjaiban változtatták meg a nyersanyagok (Strategic Resources) rendszerét, így most már nem tehetjük meg azt, hogy az első vasbánya megnyitásakor mindenkit egy kör alatt felszerelünk, ahogyan azt sem, hogy egyetlen mező szénnel látjuk el az összes erőművünket. A stratégiai nyersanyagok körönként termelődnek és adódnak készletünkhöz, melynek felső határát a katonai negyedben egy barakk felhúzásával növelhetjük. Az anyagok alapvetően két kategóriára oszthatók: nyersanyagok (vas, ló, salétrom, alumínium) és üzemanyagok (szén, kőolaj, urán), melyek között a lényegi különbség az, hogy míg előbbi fix mennyiséget követel egy egységünk kiképzéséhez, az erőművek és modern alakulatok (például a tank vagy a gyalogság) már körönként egy egységet megzabálnak a termelésből. Ez pedig újabb kényszerhelyzeteket eredményez, új területeket kell foglalnunk, muszáj kereskednünk vagy háborúznunk a szénért, kőolajért, uránért, különben kifogyunk belőle. A rendszer tehát összetett, és a tengerparti nemzetek számára komoly fejfájást okozhat a felmelegedés, de szerencsére közvetett és közvetlen módon is tudunk ellene tenni.

Közvetlen védekezésre a gátrendszer emelésével nyílik lehetőség, mely a veszélyeztetett mezőket menti meg az óceánok emelkedő vízszintjétől, de nem ez az egyetlen mérnöki csoda, mellyel átalakíthatjuk környezetünket: alagutakat fúrhatunk az eddig áthághatatlan hegyek oldalába, a folyami áradások ellen gátakat emelhetünk, vízfelületeket köthetünk össze hajózható csatornákkal. A kibővített jövő érában (future era) pedig az elárasztott mezőket vehetjük újra birtokba, vagy kiterjeszkedhetünk a tengerekre a vízi szélerőművekkel és tengerre épülő farmokkal. A kibővített végjáték miatt átalakították picit a tudományos győzelem feltételeit is, most már egy szomszédos naprendszerbe kell eljutnunk, melyet különféle, egyelőre fiktív technológiákkal gyorsíthatunk fel.

> ## A hollókirály
>
> Ha fogalmazhatunk így, az a megtiszteltetés ért minket, hogy nemzetünket a sorozat történetében most először az egyik legkeményebb kezű, ám mégis egyik legnépszerűbb királyunk, Hunyadi Mátyás irányítása alatt vezethetjük győzelemre. Magyarország katonai és diplomáciai győzelemre egyaránt alkalmas, a városállamok fölött megszilárdíthatjuk hatalmunkat, ha katonaságukat zsoldosként felvesszük, növelhetjük szívességeink tartalékát. Vagy simán letarolhatunk bárkit a harminc körre kölcsönkapott, ingyen felfejleszthető katonákkal. Ebben nagy segítségünkre lesznek egységeink: a Fekete Sereg, mely a zsoldosok mellett még erősebb, de lovasságunk erőfölénye a Fekete Seregből egyenesen továbbképezhető Huszároknak köszönhetően az ipari kor végéig kitart.

NEMZETKÖZI DIPLOMÁCIA

A felmelegedés hatásainak csökkentésére irányuló közvetett, de kevésbé megbízható módszer a szintén újonnan bemutatkozó világkongresszusban rejlik, melyet a középkor kezdetétől minden harmincadik körben hívnak össze. Itt véletlenszerűen kiválasztott pontokban kell döntést hoznunk, melyek között akár a szénerőműveket is betilthatjuk a következő voksolásig, ezzel lassítva az elkerülhetetlent. A modern kortól kezdődően pedig már szavazhatunk az új győzelmi kondíció, a diplomáciai

TIPPEK, TRÜKKÖK

AZ ELRETTENTÉS EREJE

A játék elején elsősorban a felfedezésen, gyors területfoglaláson van a hangsúly, ezt kell egyensúlyozni katonai erőnk felhalmozásával, hogy senki ne gondolja, könnyű préda vagyunk. Két harcos és négy íjász már egészséges keveréknek számít, ezzel a kombóval falnélküli városokat is könnyedén elfoglalhatunk. Érdemes kipécézni egy-két városállamot vagy a legközelebbi civilizációt, mert ilyenkor még nincs hosszú távú hatása a csatározásnak.

IGAZI KATASZTRÓFAFILM

Alaposan meg kell gondolni, hogy hol alapítunk várost, szerencsére a játék egyértelműen jelzi, hogy mely mezőket fenyegeti ilyen-olyan, rendszeresen előforduló veszély, legyen az áradás vagy vulkánkitörés. Ennek tudatában érdemes megválasztani letelepedésünk helyét, de a veszély hasznot is hordoz magában: az áradás és a vulkáni hamu termékenyebbé teszi a talajt. Később gátakkal védekezhetünk a víz ellen, sőt még áramot is termelhetünk a nagy vízhozamú folyókon.

KÉSZÍTS TERVET

Már a meccs elején érdemes egy A és egy B tervet készíteni a győzelemre, és aszerint kiépíteni városainkat. Az elején szerzett, kicsinek tűnő bónuszok a játék végére hatalmas előnnyé kovácsolódhatnak. Különösen igaz ez a Diplomáciai Győzelemre hajtóknak. Az egy-egy körönként szerzett pluszpont a végére garantált győzelmet jelent, nekik nem árt jóban lenni a városállamokkal, ha kell, akkor szükség esetén felszabadítani őket.

GONDOLKOZZ ELŐRE

Az új nyersanyag-felhalmozós, üzemanyag-használós rendszernek köszönhetően már nem csak az arany számít a hadsereg fenntartásában és kiképzésében. Érdemes tehát jó előre tervezni, és már előbb megnyitni a bányákat, olajkutakat, hogy legyen egy egészséges tartalék, amihez vészhelyzet esetén nyúlhatunk, vagy ha úgy hozza a szükség, akkor el is adhatunk belőle pénzért, szívességért, megnyitott határokért.

VASUTAT MINDENHOVA

Most már vasutat is lefektethetünk meglévő úthálózatunkra, ezt a katonai mérnökök tudják kivitelezni, mezőnként egy egység vas és egy egység szén ellenében. Kicsit macerás és lassú folyamat, de megéri a vesződséget, mert csapatainkkal egész kontinenseket szelhetünk át három-négy kör alatt, ami roppant hasznos tud lenni, ha gyorsan kell egy munkás, vagy a frissen legyártott tankot juttatnánk mielőbb a frontvonalra.

HOSSZÚ TÁVÚ HASZON

A legjobb üzlet egyszeri kifizetésért cserébe hosszú távú hasznot szerezni. Ha valaki húsz vasért és némi szénért hosszú körökön át csorgatja a pénzt a kasszába, az remek üzlet, de még jobb alku a kulturális győzelemre törekvőknek egy-egy remekmű beszerzése egyszeri vagy húsz körön át tartó kifizetésért cserébe. Elvégre az a kép utána nem megy sehova, és sokkal tovább hajtja a hasznot a konyhánkra…

KÖRNYEZETVÉDELEM

Említettünk a cikkben is pár módszert a környezetvédelemre, de a városi projektekkel akad még pár trükk a tarsolyban. Egyikkel már meglévő erőműveinket állíthatjuk át környezetbarátabb megoldásra (recommission), vagy ha szükségünk van az olajra/uránra, akkor vissza szénenergiára. Később már a légkörbe jutott széndioxidot is befoghatjuk (CO2 recapture), ami nemcsak a bolygónknak tesz jót, hanem diplomáciai hasznot is hajt.

Egy Machine Head koncert mindenhol neves esemény, pláne egy kis vidéki településen, ahol a színpad nagyobb a községnél.

győzelem eléréséhez szükséges pontok kiosztásáról is. Ha erre hajtunk, akkor összesen tíz pontra lesz szükségünk, melyek javát a kongresszusban szerezhetjük meg, de például a Szabadság-szobor felhúzásával és egyes technológiák kifejlesztésével is szerezhetünk párat (összesen négyet). Kevésbé garantált alternatíva, de egy-egy pont bezsákolható például egy környezeti katasztrófa végett nyújtott „segélyversenyben" szerzett első hely után is. Akaratunk keresztülveréséhez azonban legtöbbször nem elég az egyetlen ingyenes szavazat, plusz voksok vásárlásához az új „valutára", a szívességre (Favor) is szükségünk lesz. Ezt külön tételként kérhetjük más nemzetekkel való kereskedés során, de kormányzatunktól és hűbéres városállamaink számától függően egy körönkénti fix mennyiséget is automatikusan kapunk.

Szintén újdonság a sérelmek (grievances) rendszere, mely tulajdonképpen az általunk, vagy ellenünk elkövetett gaztettek számszerű kifejezése. Segítségével nemcsak mi követhetjük nyomon, hogy ki tett ellenünk rosszat, hanem azt is láthatjuk, hogy cselekedeteink mikor évülnek el a világ szemében, vagyis meddig mehetünk el a retorzióban anélkül, hogy mindenki megutálna. Ráadásul ezzel a mesterséges intelligencia is láthatóan könnyebben

ÉRTÉKELÉS

Aki eddig is szerette a Civilization 6-ot, annak kötelező a Gathering Storm beszerzése. Aki ilyen-olyan oknál fogva nem csípte, az valószínűleg nem ettől fogja megkedvelni.

TÁLALÁS: **90%**
TARTALOM: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO
Teljes, kerek egésszé vált a Civilization 6, úgy meg főleg, hogy benne van Magyarország is.

KONTRA
Még több mikromenedzsment, az újítások java csak a játék vége fele érhető tetten.

87%

boldogul, mint az eddigi, rejtettebb rendszerrel. A játék során nem fordult elő, hogy valaki kapásból rühellt volna, vagy szinte azonnal ellenállhatatlan késztetést érzett volna a háborúra, ami eddig rendszeres velejárója volt a hatodik résznek.

VIHAR UTÁN

Attól függően, hogy a kisebb DLC-k közül mennyit zsákoltunk be, most már akár negyvenkét nemzet negyvenöt neves alakja közül választhatunk, ehhez a Gathering Storm kilenc vezérrel járul hozzá. Legtöbbjük az új vagy átalakított játékmechanikák kiaknázására épít, és mindegyikük megér egy végigjátszást, sőt a régebbiek között is akad, akinek a bónuszait az új megoldásokhoz igazították. A mesterséges intelligencia is jobban működik, már ami a diplomáciát és kereskedelmet illeti. Hadviselésben és birodalomépítésben sajnos továbbra is ergya szegény, magasabb nehézségi szinteken még mindig a gép brutális előnyét kell leküzdenünk, nem pedig a zsenialitását.

Viszont az új rendszerekkel és funkciókkal együtt mostanra már egy olyan pontra jutott a Civilization legújabb felvonása, ahonnan nehéz tovább bővíteni. Igaz, ezt gondoltuk már a kiegészítők érkezése előtt is, mert az alapjáték az addigi legteljesebb Civilization-élményt adta a fotelstratégáknak, de a Firaxis kétszer is rácáfolt a félelmeinkre. A Rise and Fall kissé talán bátortalan, de új irányba mutató próbálkozásai után egy jóval teljesebb, tartalmasabb, bátrabban és mélyebbre nyúló kiegészítőt kaptunk a Gathering Storm képében. Ezzel kiforrott egésszé kovácsolódott a játék, mely még kedvesebb számunkra Magyarország hivatalos rangra emelése végett.

A régóta velünk levő sorozat felvonásról felvonásra sikeresen új ötletekkel és megoldásokkal kísérletezik, immáron lassan két évtizede folyamatosan képes újat mutatni. Mindeközben megőrzi mindazt, ami miatt szeretjük, a Gathering Storm megérkezésével pedig még nehezebbé vált ellenállni a kísértésnek. A tesztelés alatt gyakran azon kaptam magam, hogy már megint úgy kattintok a kör befejezésére, egyben az új kör indítására szolgáló gombra, hogy közben hajnalba fordul az idő, és véreres szemmel még mindig azt hajtogatom magamnak: „csak még egy kört".

KEZDÉSKÉNT IS LEHETNE TÖBB

ANTHEM™

ADATOK

KIADÓ **EA** – FEJLESZTŐ **BIOWARE** – MŰFAJ **AKCIÓ** – MEGJELENÉS **2019.02.22.** – ÁR **ORIGINRŐL 60 EURÓ, NAGYJÁBÓL 19 100 FORINT, KONZOLRA 20 990 FT.**

[ÍRTA **BÖJTI**] KEVESEBB MINT KÉT ÉV KELLETT AHHOZ, HOGY AZ ANTHEM AZ E3-AS LELEPLEZÉSTŐL A DIGITÁLIS ÉS FIZIKAI BOLTOKIG JUSSON, ÉS SZINTÉN KEVESEBB MINT KÉT TELT EL AZÓTA, HOGY A FEJLESZTŐK, A BIOWARE ELŐZŐ JÁTÉKA, A MASS EFFECT: ANDROMEDA UTÁN A KÖVETKEZŐ PRODUKCIÓ NAPVILÁGOT LÁSSON. MONDHATNI, ELÉG KEVÉS EGY AAA KATEGÓRIÁS, ALAPVETŐEN ONLINE-ORIENTÁLT PROGRAMHOZ, RÁADÁSUL A STÚDIÓ HELYZETE MÁR 2017-BEN IS NÉMI AGGÓDÁSRA ADOTT OKOT.

Essünk túl a kötelező körökön, hogy utána a lényegre koncentrálhassunk.

Az Anthem februári megjelenésének idején az egyik legtöbbször hangoztatott érv a játék ellen a (sajnos) már megszokottnak nevezhető „downgrade" volt. És bizony jogosan, mert bár a kész produktum véletlenül sem nevezhető csúnyának, sőt kifejezetten mutatós darabról van szó, a butítás, egyszerűsítés még így is szembetűnő. Mondhatnánk, hogy ez nem probléma, lényegében kollégáim között is terjed egy téveszme, miszerint teljesen „természetes", ha a show-n mást mutatnak, mint ami a végeredmény, de azért jó lenne, ha ezt sem fogadnánk el csak úgy, „ugyan már, most mi lesz akkor" alapon. Persze, van olyan, hogy valami nagyobbnak indul, aztán kompromisszumokat kell kötni, de akkor legyenek szívesek ezeket még zárt ajtók mögött megoldani, a közönség és a sajtó elé pedig csak azt cipelni, ami megvalósítható. Merthogy van egy aprócska tény, amit sokan elfelejtenek, mikor arra hivatkoznak, hogy mindez természetes: amint valamit bemutatnak valahol, az előrendelések megkezdődnek, a játékosok pedig pénzükkel szavaznak bizalmat a bemutatott terméknek. Nem, nem a politikusok nagyot mondó ígéreteinek, hanem annak, amit a fejlesztők megmutattak a készülő portékából. Sőt, mondok egy második ellenérvet: van, aki ilyenkor dönt egy-egy konzol vásárlása, esetleg a gépe fejlesztése mellett. Márpedig, ha az emberek invesztálnak, akár a játékba, akár a platformba, akkor jogosan várják el, hogy ne vegyék őket palira. Téma lezárva, az Anthem pedig biztosan jól járna, ha ez lenne vele az egyetlen probléma.

Mielőtt azonban kitérnénk a pozitívumok és negatívumok részletes elemzésére, azért engedjetek meg pár szót a csapatról, meg magáról a programról is. A helyzet az, hogy bevallom kerek perec, nekem az Anthem szerelem volt első látásra. Szeretem a Destinyt, a Warframe-et, a különleges világokat, a minőségi akciót. Így tehát nem meglepő, hogy a négyfős co-op hentelés a fantasztikus környezetben egyből elrabolta a szívem. A fémkasztniba bújt hősök villámokat szórnak, fagyasztanak, rakétákat lőnek, repkednek, közben hatalmas vihar tombol.

Ha már az Alien nem jött össze

Az afrikai származású Neill Blomkamp már bizonyított a District 9, a Chappie és az Elysium – Zárt világ rendezőjeként. Ő volt az, aki egy egészen látványos és hangulatos Alien-filmet tehetett volna le az asztalra, ha a produkció alól nem húzzák ki a talajt. Blomkamp azonban nem keseredett el, hiszen direktori tevékenysége mellett az Oats stúdiót irányítva ingyenes rövidfilmeket is készített (főleg sci-fi és horror műfajban – érdemes mindet megtekinteni). Sőt, az Anthem korai hozzáférését egy nappal megelőzve, február 14-én napvilágot látott a Conviction, avagy az Anthem élőszereplős trailere, amiért szintén a direktor és az Oats a felelős. A bemutató pedig abszolút látványos és hangulatos, így simán megnéznénk akár egy teljes filmet is. Akár az Anthem, akár továbbra is az Alien világában.

Oké, ez kell. Igen, ennyi a reakcióm, gyarló vagyok, elnézést. Ekkor, 2017-ben, a legtöbben csalódottan legyintettek, hogy „mi ez már, hol a Mass Effect, de mindegy is, már az Andromeda is hulladék volt", és a többi. Én meg mosolyogtam a sarokban, hogy igen, már az Andromeda sem volt az igazi, éppen ezért ne erőltessük, ami nem megy. Merthogy úgy vettem észre az utóbbi években (évtizedben), hogy a Bioware megmaradt tagozata már messze nem az a legendás csapat, amely a KotOR két epizódjáért felelt, és amely megszerettette velem a minőségi RPG-ket. Ha pedig már nem megy úgy a világépítés, a szövegkönyv megírása, a karakterek megformálása, akkor minek erőlködjenek? Jó lesz a csihi-puhi, meg a látvány és a hangulat. Csak az legyen minőségi. Szóval nem voltam elkeseredve, sőt úgy éreztem, hogy talán ez lehet a helyes út azután, hogy a stúdió rendre csalódást okozott, főbb emberei elhagyták az évek alatt. Aztán ahogy jöttek a zárt tesztek, az újabb bemutatók, valahogy úgy veszett el a varázs is. Nem éreztem, hogy beleadtak volna apait-anyait, nem láttam a szép világon túl a fantáziát – közben pedig a közösség valahogy újra felfedezte magának a programot, elfelejtette az Andromeda utáni zúgolódást, már csak én nem mosolyogtam úgy a sarokban, ahogy az elején...

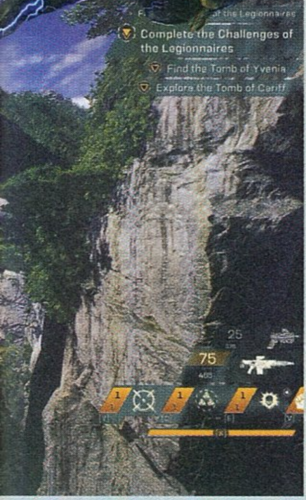
ŐSI EREKLYÉK FOSZTOGATÓI

Mosolyra vagy bármilyen vidámságra már a sztori sem ad okot. Itt ez a gyönyörű bolygó, aminek története és történelme van – ezt egyébként lépten-nyomon fel is fedezhetjük az írásos emlékekkel, a romok átkutatásával –, aminek szörnyű múltja már majdnem bemutatta, milyen a világvége, és amin az egykori uralkodók isteni erejű hagyatéka bármikor újabb kataklizmákhoz vezethet. A javelin nevű exoskeletonokba bújt freelancerek azért harcolnak, hogy védjék a túlélőket, a megmaradt városokat, közben pedig elhallgattassák az isteni erőt hordozó szerkezeteket, miközben más frakciók természetesen azon vannak, hogy hatalmat szerezzenek, pusztítsanak. Mert ugye borzalmasan gonoszok. Önző érdekek kontra hősiesség, plusz némi rejtély, meg egy kis ármány és árulás. Mondanám, hogy micsoda tragédia, mi lesz így velünk, de igazság szerint ezt is lehet jól prezentálni, remek karakterekkel, szövegekkel, olyan átvezetőkkel, amiktől leesik az ember álla, borzong, és magában szinte éljenez, hogy micsoda kaland részese. No, ez most itt elmarad. A kampány egysíkú, és ugyan van pár jobb pillanat, de nagyon senki nem erőltette meg magát azért, hogy legyen legalább egyvalaki, aki miatt összeszorul a gyomrunk, ha elragadja egy titán, egy skorpió, netán a végelgyengülés. Ami azért szomorú.

Nem kifejezetten rossz looter shooter, de bőven kell még bele tartalom, bőven kell még javítgatni ahhoz, hogy igazán jó legyen.

LŐNI KELL, MERT EZ AZ ÉLET ÉRTELME

Az Anthem ugye alapvetően egy online, multi-orientált, külső nézetes lövölde, aminél egyszerre négyen lehet repkedni, szaladgálni, tömegeket lemészárolni. Lehet persze egyedül is lófrálni, méghozzá a lobbi privát módra állításával, amivel nyugodtabb lesz a felfedezés, viszont az akció lényegében csapatban mutatja meg az igazi szépségét. Mert a szimpla lövöldözésen, a három sima és egy ultimate extra képességen túl a kombózás az, ami némi plusz élvezetet visz a képletbe. Például, ha valaki lefagyasztja a támadó opponenseket, a másik játékos közéjük dob egy tűzgránátot, míg a harmadik pedig energianyalábokkal játszik viharos villámlást, akkor azt a rendszer is meghálálja, emellett piszkosul menő is, merthogy a látvány sem utolsó. Ilyen téren pedig lehet szórakozni, főleg, hogy nehezebb fokozaton azért meggyűlik a bajunk a továbbra sem atomfizikusokból álló, de rendkívül erőszakos tömeggel. Nevesített, extra erejű, masszív pajzsos alakok tűnnek fel az átlag mobok között, ha pedig feljebb tornásszuk a kihívást, akkor egy-egy fontosabb összecsapás tényleg izzasztóvá válik. Persze jön a loot is, merthogy az Anthem egy looter shooter, avagy minden küldetéssel, sokszor az ellenfelek leölésével fegyvereket, kiegészítőket kapunk, amiket aztán a főhadiszálláson pakolhatunk be valamelyik javelinünkbe.



Ez a talpig páncélba burkolt úr itt az első felvonás nagy ellenfele, a roppant rettentő nevű Monitor. Rémisztő, ugye?

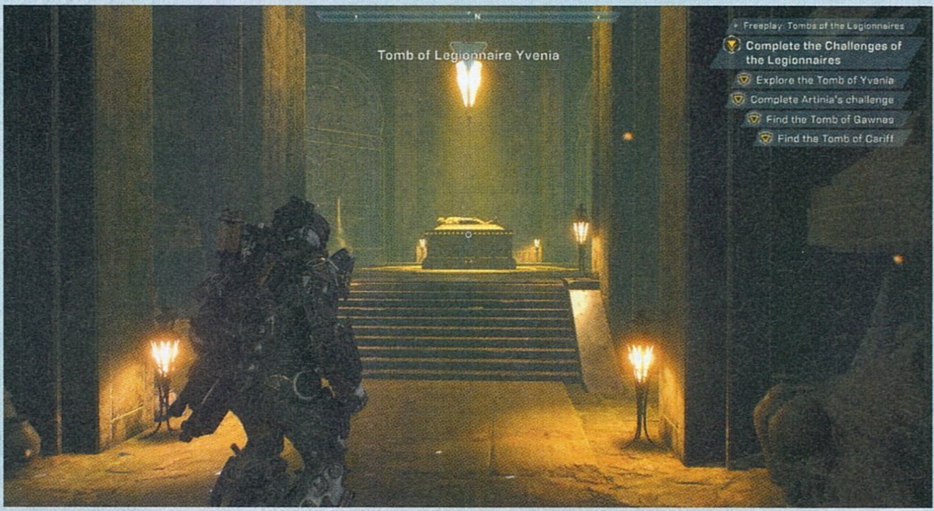
De az alapokat még el sem mondtam. Van ugye a központi helyszín, ott vehetünk fel megbízásokat, onnan megy a sztori, ott fejlesztgethetünk. Az egyetlen, hatalmas térképnyi bolygófelületen szabad zarándoklatba is kezdhetünk, kiválaszthatjuk valamelyik küldetést, illetve raidre is mehetünk, ami itt a Stronghold címszó alatt található meg – ebből alapesetben egy van, aztán az endgame során bővül ki háromra. Ilyenkor masszívabb hullámokban kell elintézni támadóinkat, vannak kisebb-nagyobb feladatok, majd egy kellemes méretű boss is akad a végére. Persze egyre nehezebb a dolog, de megéri a loot és a hangulat miatt. A főhadiszálláson lehet még eladogatni a felesleges felszerelést, craftolgathatunk, egyedire szabhatjuk a javelineket, amikből elsőre csak egy van, de a szintlépések során megnyithatjuk mind a négy kasztot – utóbbiak teljesen megfelelnek a megszokott elvárásoknak, szóval van harcos, tank, mágus és egy akrobatikusabb karakter. Ami szintén a már unalomig ismert receptet használja, az a fejlődés. A lapzárta idején a 30-as a legmagasabb szint, de van egy másik mérő is, ami a fegyverzetet és képességeket nézi, ez hasonló, mint a Destinynél a Light/Power-szint. Minél jobb cuccokat pakolunk a javelinbe, annál magasabb lesz az állás, minél magasabb az állás, minél nehezebb feladatokat teljesítünk, annál jobb lesz a loot is. Ördögi kör.

NEHEZÍTÉS

Nehézségből pedig amúgy nincs hiány, hiszen ha szintünk feletti ellenfelekkel futunk össze, alaposan izzasztóvá válik egy normál összecsapás is, márpedig a különböző kihívási fokoknál már van egy elvárt erőszint, aminek meg kell felelni. Ehhez ugye szükséges a sok jó loot, amihez meg kell a rengeteg farmolás, az egyre nagyobb kihívás. Meséltem már az ördögi körről? Na, akkor most kapaszkodj meg. Merthogy a kampánynál ráadásul elfogyott a készítők azon kevéske ötlete is, amivel a közel 10-15 óra alatt próbáltak gazdálkodni, így félidőben jön el az a nagyszerű pillanat, mikor négy sírhelyet kell megnyitni, a kulcsot azonban nem megszerezni kell, mert az alkotók nem vesztegették az idejüket fejtörők kitalálásával, esetleg speciális főellenfelek megalkotásával. Nem, hát hova gondolsz?! Inkább beba… bocsánat, behajították néhány egyszerű kívánságot – persze mindegyik tombhoz másikat –, miszerint szerezz x számú multi killt, meg fejezz be 5 világeseményt, amikbe a szabad módban botlasz bele úton-útfélén. És ez a legmocskosabb, legötlettelenebb, legszemetebb dolog, amit játékfejlesztő tehet, hogy minden hülyeségre, apró és monoton feladatokra kényszeríti rá a játékosokat időhúzás címén, amik nélkül aztán nem is haladhatnak tovább. És ezekre kettő-négy órát el lehet pazarolni, mert ott van, például, a nyiss meg 15 ládát dolog, amihez a világesemények is adnak, felfedezés közben is találni erre-arra, a stronghold küldetés viszont egyből kettőt dob. Utóbbi viszont a csapattól függően 25-40 perc. Lehet számolgatni. És tényleg sok függ a csapattól, amit egy idő után a rendszer már nem is nagyon néz, merthogy volt olyan, amikor a három társ állandóan beszaladgált a lőtornyok elé, úgy kellett mindenkit felélesztenem, miközben kisnipereztem az állásokat, sőt más objektívára is egyedül mentem, erre én kaptam a végén a legkevesebb XP-t. Szívesen.

ENDGAME

Na, de jön a műfaji játékok egyik legfontosabb eleme, vagyis az, hogy mi marad a „befejezés"



A GURUK MEGMONDJÁK

DREAMER INNEN KELL FEJLŐDNI

Főként Facebookon látom, mennyire sokan támadják az Anthemet ilyen-olyan indokkal, elsősorban a tartalom hiányára hivatkozva, a játékot üresnek titulálva. Tény, hogy így a megjelenésre nem nevezhető nagy eresztésnek, de én személy szerint úgy látom, hogy ennyi első körben pont elég. Jelenlegi formájában kellő mennyiségű tartalmat biztosít ahhoz, hogy eldöntse a játékos, tetszik-e neki, amit lát, később pedig jönni fognak az újabb küldetések, karakterek, ellenfelek stb. Lassan tölt, oké, ez valóban szomorú, viszont stabilan fut, és a látvány magáért beszél. Nem csak szép, de amiről egy looter shooter szól, nos, az a rész teljesen a helyén van: a kasztok változatosak, a gunplay kielégítő, és a felfedezés is szórakoztató. Arról pedig nem is szólva, hogy a kampány nagyjából 15-20 óra alatt játszható végig, és ez csak az első felvonás. Rengeteg kiaknázatlan lehetőség van ebben a címben, de nem is baj, különben mi maradna későbbre?

után, avagy milyen az endgame-tartalom… egyelőre semmilyen. Kapunk még strongholdot, bár csak kettőt, jöhetnek a grandmaster fokozatok, a craftoláshoz szükséges blueprintek, meg némi extra megbízás. A fő probléma ezzel, hogy… nem sok. Sőt, lényegében az első három hónap terve is napvilágra került, amiben főleg apróbb változások, világesemények vannak, némi lootbővítés, és mindössze egyetlen stronghold, az is csak áprilisban. Májusra pletykálnak egy extra nehéz Cataclysmot, amiről még nem sokat tudni, de lehet, hogy ez lesz a játék legérdekesebb és legizgalmasabb kihívása a pusztító természeti erőkkel. Reméljük, mert ilyesmi extra bőven elkélne a jelenlegi tartalom mellé.

A SZOMORÚSÁG HIMNUSZA

Jó, nem mondom, hogy nem láttunk rosszabb startot, mert az első Destiny a maga hozzávetőlegesen nyolc órájával, majd az utána következő, hasonlóan monoton farmolásával elég alacsonyan hagyta a minimumot jelentő lécet. De éppen ebből és a Warframe-ből lehetett volna tanulni. Utóbbi bolygókat kínál, plusz majdnem 40 karaktert, ráadásul free to play, független címként, aminél csak a kozmetikára, extra frame-ekre kell költeni. A Destiny ráadásul megmutatta, milyen hibákat nem szabad elkövetni. Oké, maga a terep sokkal látványosabb és változatosabb, de összességében a hosszabb kampány még annyira sem érdekes, nincsenek meg a nagy pillanatai, amik leginkább a csapatjátéknak hála jönnek elő, már amennyiben olyan az összefogás.

A töltés hosszadalmas, a mesterséges intelligencia kábé az ingyenes játékok színvonalán van, az ellenfelek kiteleportálnak valamiből, megszületnek a semmiből, majd néhány mozdulatsort ismételnek újra és újra, attól függetlenül, hogy mennyire vagy közel hozzájuk. Ez egy teljes árú programnál azért elég nagy hiányosság. Legalábbis szerintem. Arról nem beszélve, hogy a kampánnyal együtt a főellenfelek is elég ötlettelenek, újabb és újabb nevesített bossokat, a megszokottnál nagyobb opponenseket kapunk, sőt lényegében az egész bolygón a normál élővilággal (nagyjából 7-10 faj) és két humanoid frakcióval küzdünk, ami már egy óra után nevetségesen kevésnek tűnik.

Az Anthem egyfelől kicsit üres és esetlen, másfelől a világát felfedezve csak ámulunk annak sokszínűsége, látványa miatt.

ÉRTÉKELÉS

BÖJTI

Egyáltalán nem rossz játék, vannak kifejezetten erős pillanatai és összetevői, de elég magas áron kínál ingyenes játékokra jellemző tartalmat és rendszert, ráadásul nem úgy tűnik, hogy rengeteg lehetőséget hagytak a bővítésére.

TÁLALÁS:	**93%**
TARTALOM:	**65%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**80%**

PRO

Még „butítás" után is lenyűgöző látványvilág, a hatalmas terület fantasztikus flórával és faunával lett megteremtve, a javelinekkel pedig élvezet harcolni.

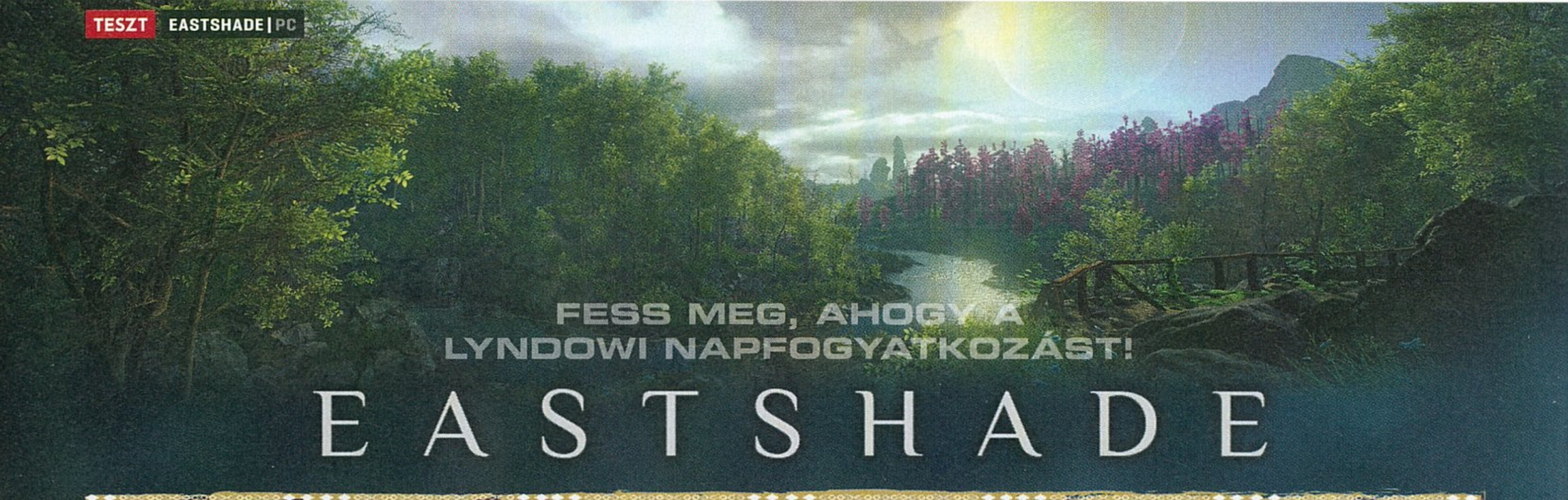
KONTRA

Hosszú töltési idők, semmilyen karakterek, érdektelen történet, nulla mesterséges intelligencia, minimális tartalom, ami hamar kifogy. Emellett nem látni, merre bővítik tovább.

70%

Persze, ez csak a kezdet. Az Anthem ráadásul tényleg nagyon szép, lényegében downgrade ide-oda, így is bámulatos az összkép – főleg egy erős PC-n, mert konzolon azért néha a 30 fps is gondot okoz, pláne 4K mellett –, ha hangulatos, akkor nagyon az, sőt egy idő után még a monoton strongholdozás is el tudja kapni az embert, annyira függ minden a csapattól és a stratégiától. Azonban nem lehet elmenni szó nélkül amellett, hogy fizetős, AAA kategóriás címként kimondottan ötlettelen, mind a feladatok, mind a sztori, mind az ellenfelek terén, emellett itt is ugyanúgy lehet fizetni a kozmetikáért, mint egy ingyenes produkciónál. Ami, valljuk meg, kicsit pofátlan húzás. Nem mellesleg itt terv szintjén sem lehet felfedezni az univerzumbővítést, az űrutazást, ami eléggé leszűkíti a későbbi lehetőségeket. A játékosok pedig már megmutatták, hogy hasonló esetekben mennyire érzékenyek tudnak lenni. A tízéves időintervallumra ígért Destiny minimális bővítése, maximum profithajszolása szó szerint a földbe állította a pár évvel későbbi folytatást, ami egyébként nem rossz játék, sőt remek hangulattal és gunplayjel bír, de érthető, ha sokan úgy gondolták, hogy köszönik, de nem kérnek az újabb pénztemetőből. És sajnos úgy tűnik, hogy ebből a példából, a Bungie és az Activision elsietett, profitorientált házasságából nem tanult a bejegyzett élettársi viszonyt folytató Bioware és EA. Ami elég nagy baj, bár itt azért nem lesznek újabb és újabb kiadások, kötelező DLC-k. Mert nem kellett volna megváltani a világot, elég lett volna a jól működő akció, a kidolgozott looter shooter rendszer egy összefüggő, bámulatos világgal, felfedezéssel, karakteres ellenfelekkel és csatákkal, egy izgalmas sztorival, bővíthető univerzummal. Ebből azonban úgy tűnik, kevés valósulhat meg, mert már az alapok is gyenge lábakon állnak. Egyáltalán nem rossz az Anthem. Még véletlenül sem. A sírnyitogatás kivételével remekül szórakoztam vele. Csak éppen kevés. Pláne 20 000 forint körüli összegért. De hátha kezdenek vele valamit. Én csak örülnék neki.

Titánok. Elsőre ijesztőek, mert nagyok és morognak. Később, amikor egyszerre hármat küldenek rád, akkor már érzed, hogy gond van.



FESS MEG, AHOGY A LYNDOWI NAPFOGYATKOZÁST!

EASTSHADE

[IRTA ZOO_LEE]

Néha előfordul, hogy egy-egy játékban nem te vagy a kiválasztott utolsó világmegmentő, a megjövendölt hős – olyan már ritkábban, amikor a körbeölelő univerzum átformálása helyett a feladatod mindössze elmerülni a játékvilágban, gyönyörködni a tájban és festegetni.

ADATOK

KIADÓ **EASTSHADE STUDIOS** – FEJLESZTŐ **EASTSHADE STUDIOS** – MŰFAJ **KALAND** – MEGJELENÉS **2019.02.13.** – ÁR **STEAMEN 21 EURÓ, NAGYJÁBÓL 6700 FORINT.**

Megfordult már valaha a fejedben, amikor egy hatalmas, részletesen kidolgozott nyílt világban játszódó kalandba ölted órák százait, hogy milyen érzés lenne, ha ezt megtehetnéd koboldok gyilkolása, démoni erők visszaszorítása, őrült mágusok megfékezése nélkül? Csak bejárni a térkép minden szegletét, gyönyörködni a festői tájban, nyakig merülni az aprólékosan kidolgozott háttértörténetben? Ha igen, akkor jó hírem van, hiszen nemcsak hogy nem vagy egyedül, de az indie Eastshade Studios már évek óta készült minden idők egyik leggrandiózusabb, legszebb és legmegnyugtatóbb nyílt világú játékával – a végeredmény pedig végre elkészült.

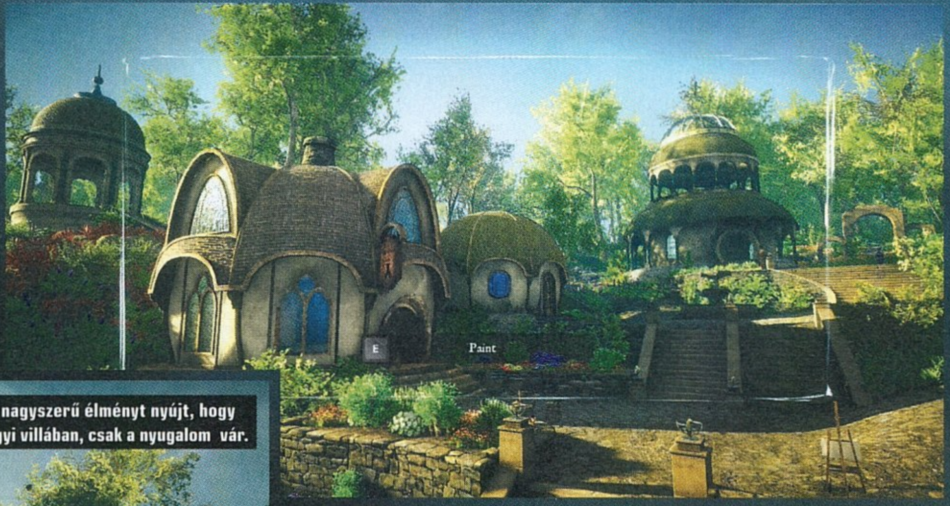
ECSETTEL A KÉZBEN VÁSZON AZ EGÉSZ VILÁG

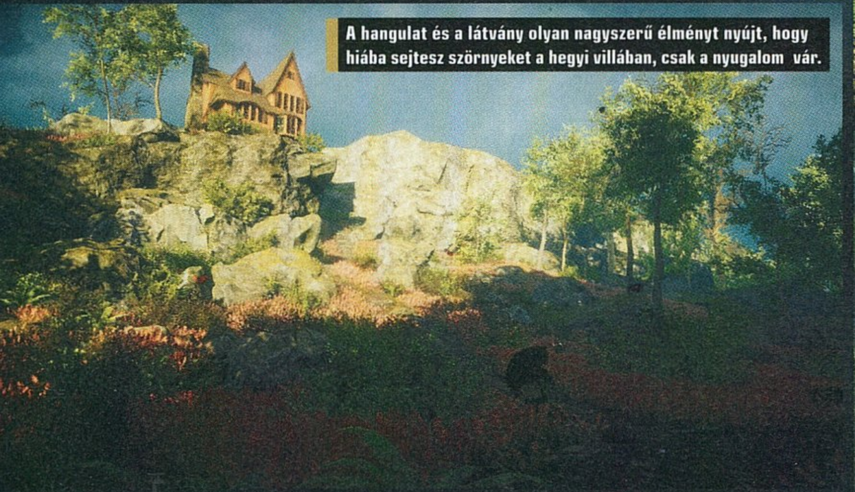
Történetünk kezdetén egy hajó gyomrában találjuk magunkat antropomorf, beszélő állatok társaságában, akikkel Eastshade szigete felé utazunk. Az út sajnos kellemetlenül végződik, hajótörést szenvedünk, és a sziget egyik barlangjában térünk magunkhoz egy remete társaságában. Ez még lehetne egy átlagos fantasy RPG felütése is, az Eastshade-ben azonban eszmélésünk után rögtön azzal szembesülhetünk, hogy itt mások a szabályok, hajótörésünket nem valami szörny okozta, pusztán a sziget sziklás partja, emellett a katasztrófát minden utas túlélte, a barlangból kilépve pedig nem mobok serege, hanem gyönyörű, festői táj fogad minket. Hősünk sem holmi harcos, vagy kiválasztott megváltó, pusztán egy egyszerű, vándorló festő, aki haldokló édesanyja utolsó kérésére utazott Eastshade-re, szülei legkedvesebb emlékeinek helyszínére, hogy vásznain örökítsen meg néhány, anyja által többször emlegetett helyet.

Az Eastshade esetében hatványozottan igaz, hogy a hangsúly nem a célon, hanem a célhoz vezető úton van. A játékvilág nem egyszerűen gyönyörű, hanem olyan fantasztikus helyszínekből, festői jelenetekből épül fel, amelyek kellő méltatásával önmagában egy egész oldalt tölthetnénk meg. A fókusz szinte kizárólagosan a látványon, a hangulaton és a történeten van, a játék pedig kifejezetten ráerősít minderre az olyan apró elemekkel, mint a naponta egyszer, minden délben lezajló napfogyatkozás, amikor mindent beterít a vöröses homály.

PIKTORNAK VALÓ VIDÉK

Egyetlen alapvető feladatunk vásznakat barkácsolni az összegyűjthető fa- és vászondarabokból, inspirálódni, majd ontani magunkból a festményeket. Az inspiráció egy konkrét erőforrás, amit a képernyő jobb alsó sarkában felbukkanó számláló jelez, és minden egyes alkotásunk csökkenti. Ezt feltölteni új helyek felfedezésével, könyvek, versek olvasásával, zenélő helyiek hallgatásával, illetve az eldugott forrásoknál meditálással tudjuk. Opcionálisan azonban rengeteg lehetőség, felfedezhető mellékszál áll rendelkezésünkre, ezek kihasználása pedig nemcsak érdekes és segít elmerülni a játékvilágban, de nagyban megkönnyítheti kalandozásainkat is.
Ha letérünk a járt útról, megindulunk például a távolban megpillantott hegytetőn magasodó kis





A hangulat és a látvány olyan nagyszerű élményt nyújt, hogy hiába sejtesz szörnyeket a hegyi villában, csak a nyugalom vár.

Egy nyúlfarknyi ízelítő

Az Eastshade Studios Leaving Lyndow címen 2017 elején már kiadott egy apró ízelítőt készülő mesterművéből. Ez egy rövidke, alig egy óra alatt végigjátszható sétaszimulátor volt, melyben az Eastshade-ről távozni készülő Clarát irányíthattuk utolsó napja során, amit még a szülőfalujában tölt annak tudatában, hogy talán sosem térhet vissza. Így be kellett járnunk vele a számára emlékezetes helyszíneket, közben elbúcsúzva a barátoktól, rokonoktól. Ugyan a játékot sokan kritizálták rövidsége miatt, alig négyeurós áron egy nagyon kellemes kis ízelítő volt mind a látvány, mind a hangulat terén.

épület felé, gyakran akadhatunk nyersanyagokkal teli elhagyatott házakra, esetleg NPC-kre, akik szolgálatainkért cserébe (ez kimerül bizonyos anyagok gyűjtögetésében, illetve egy-egy kép megfestésében) hajlandóak olyan értékes tudást átadni, mint például tutajok készítése az összegyűjtögethető nyersanyagokból, hogy a nyugodtabb sodrású vizeken átkelhessünk, esetleg kaphatunk egy térképet a könnyebb navigációhoz, vagy elsajátíthatjuk a sátor és a tábortűz készítését. Utóbbi különösen hasznos tudás, ugyanis néha elengedhetetlen, hogy éjjelente is a szigeten kalandozzunk, az esték azonban olyan hidegek, hogy a képernyő széléről alapesetben megindul egy jegesedő effekt, és ha nem jutunk sürgősen menedékhez, a legutóbbi barátságos fogadóban térünk magunkhoz.

Eastshade szigete ráadásul brutális aprólékossággal lett kidolgozva. Szinte minden helyszínnek, minden karakternek van egy érdekes háttere, történetszála, melyekben szabadon elmerülhetünk. Rögtön a kezdőtelepülés, Lyndow kikötővárosa gazdag történelemmel rendelkezik – a régi várost egy hatalmas áradás elmosta, az újat pedig egy zseniális, ám születési rendellenességből fakadóan torz külsejű építészszeni álmodta meg látnoki tervezéssel, aki végül az őt ért megaláztatások miatt egyik napról a másikra eltűnt. Nemcsak a régi város maradványait fedezhetjük fel és járhatjuk be a folyóparton, de az eltűnt építész rejtélyét is felderíthetjük. A fenti két témához hasonlóan pedig, ha egy érdekes helyszínre akadunk, esetleg fülünkbe jut valamilyen érdekes pletyka, arról attól kezdve minden érdekelt NPC-t kikérdezhetünk.

ÉRTÉKELÉS

ZOO_LEE

Nemcsak az év, de talán minden idők egyik legmegnyugtatóbb, legkellemesebb indie címe. Nem mindenkinek fogja elnyerni a tetszését, azonban olyan élményt nyújt, amelyhez foghatóval nem sok más játék büszkélkedhet.

TÁLALÁS: **90%**
TARTALOM: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **95%**

PRO
Gyönyörű világ, fantasztikus, megnyugtató hangulat.

KONTRA
Apró bugok, főleg a karakterek animációjával kapcsolatban, optimalizálási problémák.

92%

LÉLEKSIMOGATÁS

A fentiek azonban még mindig nem tükrözik eléggé azt az élményt, azt a megnyugtató, varázslatos, biztonságos érzést, amelyet az Eastshade tesztelése során éreztem. Ahhoz fogható, mintha elmerülnél a kedvenc gyerekkori mesekönyved világában, mintha több órás meditációval elérnél valamilyen megfoghatatlan, leírhatatlanul békés, nyugodt érzést. Valahányszor leültem a játék elé, függetlenül attól, hogy fáradt vagy nyűgös voltam, percek alatt juttatott el a teljes nyugalomig. Ez pedig nemcsak önmagában hatalmas teljesítmény, de mivel az utóbbi időben főleg akció- és horrorjátékokat nyúztam, olyan volt, mint egy fizetett nyaralás egy túlhajtott, agyondolgozott időszak után. Nem kellett attól tartanom, hogy pár perc múlva fegyverek csattogása és döreje szakítja félbe az angyali melódiákat, hogy rohannom kellene, nem aggódtam azon, hogy esetleg eltévedek, vagy letérek a fő cselekményszálról, csak gyönyörködhettem a játéktér apró részleteiben. Egyedül attól féltem, hogy a teszt végére a screenshotok készítésére állított billentyű a sűrű használattól egyszerűen kiesik majd a billentyűzetemből.

Sajnos a tökélybe belerondít pár apró tényező. Akad például némi optimalizálatlanság, hiszen a baráti gépigény ellenére néha valósággal száguldott a játék, egy-egy új helyszín első betöltésekor viszont szaggatott. A karakterek animációjával már komolyabb problémák is akadtak, és előfordult, hogy egy NPC fennakadt egy lépcsőfokban, vagy az ágya felett lebegve aludt el otthonában. Ám ezek annyira elvétett apróságok voltak, hogy összességében nem tudták befolyásolni a játékélményt. Egy fokkal kényelmetlenebbnek éreztem azokat a pillanatokat, amikor a játék korlátozta a mozgásteremet. Bár az elején logikus volt, hogy Lyndow elhagyása előtt legalább hatvan fizetőeszközként használt drágakövet kellett gyűjtenem egy híd használati engedélyére, és így volt időm jobban elmélyedni a játék mechanikáiban, később, amikor a főváros előtt egy őr megállított, hogy csak három szigetlakó ajánlólevelével léphetek be a központba, az már kissé bosszantott.

Sokszor találkozhatunk festői környezettel az akciójátékokban is, csak éppen ott nincs idő bámészkodni. Ezúttal csak ez a dolgod.

Túlzás lenne azt állítani, hogy az Eastshade tökéletes játék, azt viszont kijelenthetem, hogy a célközönség számára – akik képesek órákra elmerülni egy-egy sétaszimulátorban, akik számára egy játék lehet kiváló, sőt tökéletes, pusztán a történet és a hangulat alapján, bárminemű harcrendszer nélkül – talán az utóbbi évek egyik, ha nem a legjobb játéka, és az idei év egyik legerősebb indie megjelenése, mely túlteljesített minden ígéretet, várakozást. A kipróbálását nemcsak ajánlom, de egyenesen kötelezővé tenném, mert ha valaha példát kellene felhoznom, hogy mennyire lehet művészetként, műalkotásként gondolni a videojátékokra, az Eastshade a tökéletes válasz.

Majomfiú, anyukád soha nem mondta, hogy nem illik mások festményébe mindenféle buta ábrával belerondítani? Szerencséd, hogy ez nem egy hack & slash játék.

LÉZERHARC A VIKING POKOLBAN

HELHEIM

[IRTA ZOO_LEE] **Újabb indie érdekesség a megszokott havi felhozatal mellé. Hogy ezúttal mit kapunk? Nos, érdekes vegyes felvágottat, avagy viking mitológiát sci-fi tálalásban – rakétavetőkkel, lézerekkel, lángszóróval, és egy a trónját agresszív módon visszakövetelő halálistennővel.**

ADATOK

KIADÓ **34BIGTHINGS** – FEJLESZTŐ **NOT A NUMBER** – MŰFAJ **AKCIÓ** – MEGJELENÉS **2019.02.01.** – ÁR **10 EURÓ, AZAZ NAGYJÁBÓL 3200 FORINT.**

Az önmagukat sokszor már-már fájdalmasan komolyan vevő indie és AAA alkotások mellett gyakran üdítő nyári fuvallatot jelent egy őrült, végletekig elszállt adrenalinbomba, az aktuális számban pedig hatalmas mázlim volt, mivel három tesztalanyom közül rögtön kettő ezt a játékélményt célozta meg mély eszmefuttatások, játékipari reform vagy művészeti értékek helyett. A Helheim egyszerű, mint a faék, mind játékmenetében, mind történetében. Helát, a Halál Istennőjét irányíthatjuk, aki ugyan nem képes minden porcikájából pengéket növeszteni, cserébe iszonyatosan gyors, kardcsapásaival visszaveri a golyókat, mágikus rúnái révén különleges képességekkel is odacsaphat ellenlábasainak, ha pedig meghal, egyszerűen csak visszateleportál a legközelebbi oltárhoz, hogy onnan ismét pusztító útjára indulhasson.

HAVER, A HELYEMEN ÜLSZ

Ezzel az egyszemélyes hadsereggel kapcsolatban történetünk kezdetén a viking mitológia egy rejtélyes alakja úgy dönt, remek móka lenne elorozni a trónt, ezzel együtt pedig a saját birodalom, Helheim irányítását, melynek előnyeit valószínűleg alaposan felmérte, Hela haragját és bosszújának mértékét viszont aligha. Börtönünkből kitörve szintről szintre mészárolhatjuk felülnézetből szemlélt ellenfeleink hordáit, amihez mindössze két fontos játékmechanikát kell szemmel tartanunk: a támadás gombot, melynek görcsös nyomogatásával olyan sebesen küldhetjük vissza a lövedékeket feladójukhoz, hogy arra még egy tapasztaltabb Jedi mester is csak elégedetten hümmögne, és a suhanást, mellyel egy villámgyors kitérő mozdulat révén kerülhetjük el a nagyobb csapásokat, területi támadásokat, vagy éppen ezzel kerülhetünk ellenfeleink hátába.

Hadjáratunk során fokozatosan gyűjtögethetjük Hela rúnáit is, melyekből egyszerre kettőt akaszthatunk magunkra, és amik olyan nem túl korrekt előnyökhöz juttathatnak, ha a csata hevében felgyülemlett az aktiválásukhoz szükséges mágikus erő, mint az időlassítás, a minden lövedéket visszaverő mágikus tornádó, vagy a gyilkos hollójává változó visszavert golyók. A képességekre (és reflexeinkre) azonban szükség is van, Hela ugyanis isteni mivolta ellenére nem egy szívós alkat, és pár töltény, vagy egy közelről leadott puskalövés elszenvedését követően visszakerül a legutóbbi oltárhoz, ahol egy kis szusszanást, és a rúnák újrarendszerezését követően próbálkozhatunk ismét az összecsapással. A kihívás pedig szintről szintre növekszik, egyre komplexebb csataterekkel, egyre szívósabb és különlegesebb bánásmódot igénylő ellenfelekkel, mozgó lángcsóvákkal, a pályára tüzelő ágyúkkal, majd egy ponton túl a mindezt egy személyben egyesítő szívós főellenfelekkel.

Azzal biztosan nem gyanusíthatjuk meg a fejlesztőket, hogy ötlettelenül ragadták meg ezt a vikinges témát.

HALÁLIAN INTENZÍV ÉLMÉNY

Ez azonban soha nem billen át a mérleg frusztráló oldalára. Még ha egy-egy pályaszakasz nehezebbnek is bizonyul, általában akad egy megfelelő rúnakombináció, vagy másfajta, taktikusabb megközelítése az aktuális bullet hellnek, mely a győzelemhez vezet. A Helheim nem képvisel magas értékeket, grafikája sem kiemelkedő, és sajnos beleakadtam néhány kellemetlen játékhibába is, mint amikor egy ponton eltűnt a talajtextúra, vagy véletlenül beragadt az időlassítás. De mindez egy alig tízeurós, büdzsékategóriás cím esetében, mely nem is próbál többnek mutatkozni egy mocskos, adrenalindús, az arcade automatákat idéző egyéjszakás kalandnál, képtelen rontani az összképen. És ha a fenti koktél bármelyik eleme közel áll a szívetekhez, csak ajánlani tudom, hogy tegyetek vele egy próbát.

ÉRTÉKELÉS

ZOO_LEE

Nem ebből fogom megtanulni a viking mitológia rejtelmeit, ellenben a tutorial pályától a fináléig egy őrült, elmebeteg utazás, melyben megfelelő reflexekkel és taktikai érzékkel tényleg egy sci-fi viking halálistennek érezhetitek magatokat.

TÁLALÁS: **70%**
TARTALOM: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO
Utolsó mozzanatáig élvezetes, gyors, adrenalindús, kellemesen nehéz arcade elmebaj.

KONTRA
Rövidke, akad néhány bug, a főellenfelek lehettek volna epikusabbak.

77%

Ha már az északi mitológiánál tartunk, akkor ez a híd lehetne akár szivárványból is, már csak megtévesztés gyanánt.

CSILLAGKÖZI HARCOS

SUNLESS SKIES

[IRTA **WILSON**] ***A világvége csak a kezdet, főleg a Brit Birodalom számára. Harmadik fejezetéhez érkezett a Fallen London-saga, ahol ezúttal az űrt kell meghódítani egy hangosan pöfékelő gőzmozdonyt irányítva, egy semmihez sem hasonlítható, páratlanul egyedi, végtelenül hangulatos világban.***

ADATOK

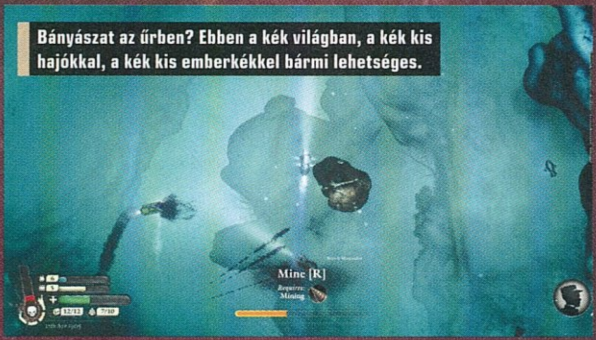
KIADÓ **FAILBETTER GAMES** – FEJLESZTŐ **FAILBETTER GAMES** – MŰFAJ **ROGUELIKE RPG** – MEGJELENÉS **2019.01.31.** – ÁR **STEAMEN 23 EURÓ, NAGYJÁBÓL 7300 FORINT.**

Ma ismert világunknak többféleképpen is vége lehet: no, nem kell itt rögtön apokalipszisre gondolni, amit egy atomrobbanás, egy meteor becsapódása vagy egy gyógyíthatatlan betegség okoz. Elég csak bármelyik szabadon választott napon megnézni a híreket, ahol minimum egy bejegyzés lesz a globális felmelegedésről. Az Egyesült Államok egy jelentős részét január végétől ostromló sarki örvény, az Európát befagyasztó mínuszok és az egyre inkább zsugorodó sarkvidéki jégtakaró láttán eléggé egyértelmű, hogy jelenleg is az eddig ismert világ végnapjait éljük, és – nem emberi léptékkel – hamarosan már egy eltérő bolygón fogunk élni. De még ha az emelkedő vízszint el is nyel komplett országokat, akkor is biztos, hogy ha az óceánok át is veszik az uralmat a bolygó felett, az emberiség nem a csillagok közé fog menni – legalábbis nem úgy, ahogy a Sunless Skiesban teszik.

IRÁNY AZ ŰR

A „Fallen London"-trilógia harmadik darabja ugyanis egy olyan jövőképet fest, ahol a huszadik század hajnalán az új, vizek uralta világot meghódító Brit Birodalom egyenesen a csillagok felé veszi az irányt. Viktória királynő ráadásul a britek legendás mondását is komolyan vette: olyannyira, hogy Britanniában a nap nemcsak hogy soha nem nyugszik le, de már nem is létezik. Elpusztítása után egy mechanikus változata vette át a helyét, amely úgy és akkor borít az uralkodónak nem kedves területeket komor sötétségbe, ahogy és amikor csak akarja. Az „amikor" pedig különösen fontos, hiszen itt már az időt is pénzért mérik,

Azt mondod, hogy űrben játszódó, gótikus elemekkel tarkított roguelike RPG? Már csak egy kérdés van. Hol lehet rá befizetni?

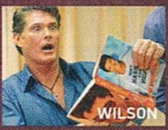


Bányászat az űrben? Ebben a kék világban, a kék kis hajókkal, a kék kis emberkékkel bármi lehetséges.

miután rájönnek, miként lehet kibányászni, tárolni, porciózni és ezáltal az emberiség egészét uralni. És közben még egy, az egész galaxist behálózó polgárháború is dúl, ahol a kolonisták a londoni erőfölénnyel szemben szeretnék valahogy felvenni a harcot.

Ez és igazából minden más azonban csak háttérzörej: a sorozatban eddig és ezután sincs hagyományos értelemben vett történet, hiszen nem kiválasztottként, legendás hősként kell boldogulni, csak egy egyszerű kapitányként, döntéseinkkel, akcióinkkal alakítva a saját sorsunkat. Csakhogy itt nem egy hajót kell irányítani, hanem egy, az űrben közlekedő gőzmozdonyt – bár űrről beszélni is félrevezető, mivel a Sunless Skies ebből a szempontból is páratlan. A kétdimenziós síkként ábrázolt világban kisebb-nagyobb szikladarabokon székelő városok, magányos települések, roncsok, idegen lények, hatalmas növények várják a kalandorokat, akik a tengerekre jellemző nomenklatúrát használják, azaz minden távolságot tengeri mérföldben mérnek, a csillagokat használják a navigációhoz, befogják a szelet a gyorsabb közlekedéshez, és nem

ÉRTÉKELÉS



A Sunless Skies a Sunless Sea tökéletesített változata, amely nemcsak elődje hibáit orvosolja, de egy olyan új világba is bevezet, amelyhez foghatót sem a játékok, sem a könyvek, sem a filmek között nem találni.

TALÁLÁS: **90%**
TARTALOM: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Egy újabb páratlan világ, fantasztikusan megírt szövegek, gyönyörű zene, finomított és élvezhetőbb játékmenet.

KONTRA

Néha azért sok az üresjárat a térkép felfedezése során.

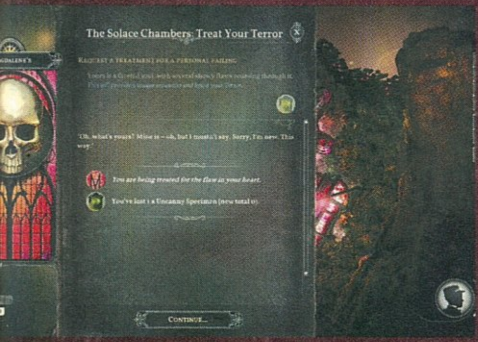
90%

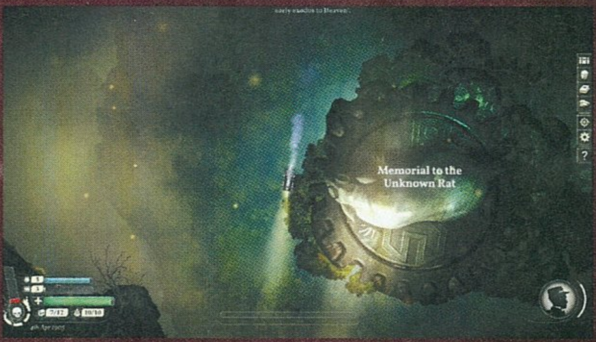
túl kecsesen, de annál inkább komótosan közlekedő lövedékeket kilövő ágyúkkal hadakoznak egymással.

EGYENESEN A CÍMLAPOKRA

Mi akkor a cél? Egyrészt karaktergeneráláskor kiválasztható többféle végcél, úgymint a meggazdagodás vagy a hírnév, de alapvetően a Sunless Skies sem szól másról, mint egy határtalanul nagy világ felfedezéséről, küldetések teljesítéséről, a lokomotív fejlesztéséről, és persze az irányított kapitány élettörténetének gazdagításáról a rémséges történetekkel, fenomenális kalandokkal és szívszorító összecsapásokkal. Ez viszont a legkevésbé sem egyszerű feladat, az ismeretlen, teljes homályba burkolózó, ezúttal több létsíkra bontott világ maximálisan barátságtalan, és teli van ellenségekkel, ármányokkal és felfoghatatlan dolgokkal.

És pont ez a kiszámíthatatlanság és a nehezen értelmezhető elemek összessége az, ami még mindig annyira zseniálissá teszi a játékot. Története, kalandjai elsősorban szöveges formában elevenednek meg, de még milyen szövegekben: minden párbeszéd, minden helyszín meglátogatása, tulajdonképpen minden tevékenység (a mozgást és a harcot leszámítva) végeláthatatlan hosszúságú szövegként kel életre, és olyan sok inspirációt mos egybe, hogy emiatt egy páratlan világ jön létre. Megtalálható benne a lovecrafti horror, Verne utópisztikus steampunk jövőképe, a viktoriánus és a gótikus kor minden stílusjegye, Charles Dickens az iparosodás korát bemutató komorsága... és az önismétlések ellenére is minden perc egy igazi csoda vele. Főleg az új, könnyített nehézségi fokkal, amely mind a harcot, mind a legénység menedzselését drasztikusan egyszerűsíti, hogy az ember a lényegre fókuszáljon: a birodalomra, a lokomotívjára, és arra, hogy a következő sarkon milyen váratlan dologba fut bele! G

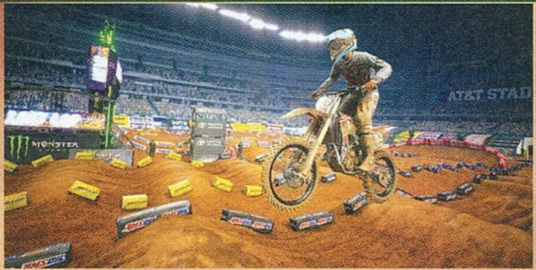




VISSZA A STADIONBA

MONSTER ENERGY SUPERCROSS 2 – THE OFFICIAL VIDEOGAME

[ÍRTA GEBBBE] **LASSAN KOMOLYAN NAPTÁRAT LEHET IGAZÍTANI A MILESTONE MOTOROS JÁTÉKAIHOZ. A MOTOGP ÉS AZ MXGP DUÓJÁBÓL UGYANIS MOST MÁR TRIÓT FARAG A MONSTER ENERGY SUPERCROSS, AMELY 2018 FEBRUÁRJA UTÁN 2019-BEN A MÁSODIK RÉSZ KÉPÉBEN FOLYTATÓDIK. TÉNYLEG KELLETT EZ NEKÜNK?**



ADATOK

KIADÓ **MILESTONE S.R.L.** – FEJLESZTŐ **MILESTONE S.R.L.** – MŰFAJ **VERSENY** – MEGJELENÉS **2019.02.08.** – ÁR **STEAMEN 50 EURÓ, NAGYJÁBÓL 16 000 FORINT, KONZOLON 21 000 FT.**

Tavaly már belementünk a szuperkrossz és a motokrossz közötti különbségek taglalásába, ezért ebben a cikkben ezzel nem sokat foglalkozunk. A lényeg mindössze az, hogy a kettőt nagyon nagy hiba egy kalap alá venni, mivel teljesen más motorozási stílusokról beszélünk, és ennek megfelelően merőben más a két versenyág pályáinak a kialakítása is.
A motokrossz maga a természetesség és a terep maximális kihasználása, a szuperkrossz pedig stadionokba bezsúfolt, éles kanyarokkal tarkított ugratóláncolat, ahol egy darab növénnyel nem fogunk találkozni, csak fényárban úszó lelátókkal. Erről tehát ennyit, magyarul, aki dönteni szeretne, hogy melyik címet válassza az MXGP és a Monster Energy Supercross (MES) közül, annak remélem, segítettem megadni a kezdő lökést. A bevezetőben feltett kérdésemre viszont mindenképpen válaszolnom kell, mert jó már az elején tisztázni: szükség volt erre a ráncfelvarrásra. Kérdés azonban kérdést követ. Miért pont ráncfelvarrásnak titulálok egy teljesen önálló második részt? Nos, azért, mert ahhoz képest, hogy például egy MXGP mennyit tud változni évről évre, a MES annyira nagyon markánsat nem lépett előre, de mégis olyan finomságokkal lett gazdagabb, ami méltóvá teszi az elkövetkezendő két oldalra. Próbáljuk hát ki a legnagyobb amerikai stadionok talaját és légterét, és szórakoztassuk a népes közönségünket!

HA VALAKI IJEDTEN LÉP HÁTRA, AMIKOR MEGLÁT EGY SZPONZORÁLT JÁTÉKOT AZ MEGNYUGODHAT: A MONSTER MOTOROS ŐRÜLETE JÓL SIKERÜLT.

STARTRA KÉSZEN

Most úgy fogunk tenni, mint amikor az egyszeri játékos leül a gépe vagy konzolja elé, hogy néhány versenykilométert beletegyen a játékba. Ezt nagyon hamar megtehetjük, mert alapból semmiféle karaktergenerálást nem igényel, csak ha a karriert szeretnénk elkezdeni. Korábban a főmenü nem jelent meg addig, amíg a kötelező játékbéli materializálódásunk nem öltött konkrét formát. (Te jó ég, ezt leírtam?) A verseny megkezdése előtt látványos felvezetéssel találkozhatunk, hatalmas mennyiségű pirotechnika és ütős metalzenei alapok kíséretében, majd külön is bemutatásra kerülünk. Az, hogy a többszörös bajnokok és a nálunk rutinosabb versenyzők miért nem kapnak ekkora üdvrivalgást, azt azonban még mindig nem értem. A helyben végrehajtható motorbeállítások mintha nem lennének annyira túlspilázva, mindösszesen a felfüggesztés finomságait babrálhatjuk. Ez persze lehet szabályok által meghatározott dolog, de simán elképzelhető az egyszerűsítési szándék is.
Az indulást követően viszont határozottan más érzetem támadt, mint tavaly ilyenkor. Rögtön az irányításra lettem figyelmes, mert a kanyarokban kevésbé éreztem magam nyeregben. Igen, két karika után arra kellett rájönnöm, hogy bizony többször kell használnom a féket, ha érvényesülni akarok, hiszen a kormány szimpla elfordítása már nem elég egy lassabb ugratást követően sem. Ha nagy a tempó, akkor a motor nagyon sokat veszít a mobilitásból, pillanatok alatt vihetjük el a pálya szélét jelző bálákat, majd az intenzitástól függően köthetünk ki fejjel a sárban vagy egy pályabíró ölében.

VAN ITTHON MOSÓPOR?

A pályák ritmusának elsajátítása szinte minden motoros cikkem központi elemének mondható, de mind közül a szuperkrossz műfaja viszi a pálmát. A kanyarokban lehet úgymond „pihenni”, mert az egyenesek bukkanókkal és ugratókkal vannak

A GURUK MEGMONDJÁK

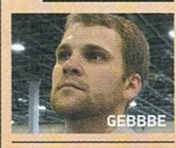
BÖJTI **SALAKOZÁS KEZDŐKNEK**

Az utóbbi egy-két évben nem voltam maradéktalanul elégedett a motoros programok terén, sőt a Milestone sem mindig nyűgözött le, de a Monster Energy Supercross második része már az első körökkel magával ragadott. A képek egész egyszerűen nem adják vissza azt, amit a program 4K-ban nyújt, pedig a látvány tényleg bámulatos, szinte már olyan az egész, mintha a valóságot néznénk. Jó, a karakterek néha viccesek, a nyitányban sétálgató modell erősen maszkulin, akár férfi is lehetne, plusz néha kisebb idegbaj a pályán maradni, de külcsín, hangulat és élmény terén ez a produkció tényleg nagyon ott van a szeren. Ráadásul még a kezdők is nagyszerűen elszórakozhatnak vele.

teletűzdelve. Nekem az ideális tempót már tavaly is leginkább belső nézetben sikerült megtalálnom, mert mindent jobban láttam, ha nem a karakter hátát bámultam, hanem a pálya vonalát. Idén ezt azzal könnyítették, hogy a matekozást igénylő kombinációkat segédnyilakkal látták el, amelyek pont a megfelelő ívben buknak át az akadályokon. Ha ezekhez megpróbáljuk megtalálni a korrekt sebességet, akkor bizony nagyon hasznosak tudnak lenni – természetesen a már javasolt belső szemszögből. Továbbá segítenek még az egyes pályaelemek kihívásainak teljesítésekor megjelenő bónuszok is. Ha szépen ugratunk, vezető helyen töltünk el egy kört, elhozzuk a rajtot stb., akkor jutalompontokat kapunk, ezáltal gyorsítva szintlépésünket és a kreditszerzést.

De vegyük kicsit szemügyre a minket körülvevő környezetet is. A pályát és a versenyt felügyelő személyzet közelsége sokkal jobban érezhető, mint tavaly. Vannak például sárgazászlós versenybíróink, akik lelkesen lengetnek, ha valamilyen tömegjelenet rajzolódik ki előttük. Bevallom, ilyenre nem emlékszem az első részből, de legfeljebb majd kapok pár kéretlen levelet, ha csak figyelmetlen voltam. Amit azonban biztosan jól látok, az az, hogy irgalmatlanul sárosak lehetünk a futamok végére. A szerződések megírásakor a szponzorokat külön fel kell erre készíteni, hogy kb. 3 kör után feleslegesen keresik a nevüket a versenyzőkön. A közönség még nagyon egyformán ugrál, de valószínűleg annak örülnek, hogy a nagyon jól összerakott ledoszlopokról informálódhatnak, hogy éppen ki hányadik helyen motorozik.

ÉRTÉKELÉS



Rengeteg sportjáték gyakorlatilag apróbb funkciókkal bővül, így ezt a tendenciát itt is el kell fogadnunk. Főleg akkor, ha előnyére szolgálnak a programnak, ahogy a Monster Energy Supercross 2 esetében is.

TÁLALÁS: **81%**
TARTALOM: **82%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **82%**

PRO

Látványos körítésű versenyek, sok hivatalos kiegészítő, és egy könnyebben használható pályaszerkesztő az unalom ellen. Végre jól funkcionál a minimap, láthatók az ellenfelek!

KONTRA

Kicsit teret lehetne engedni az akrobatikusabb megmozdulásoknak, a versenyzéshez szükséges elemeken kívül jó lenne, ha néhány pofás ugratással is fel tudnánk tüzelni a közönséget.

81%

MERCEDES-BENZ STADIUM

Az USA területén, Georgia államban, Atlanta városában található a játék egyik helyszínéül szolgáló hipermodern létesítmény, a Mercedes-Benz Stadium. Itt játszották le a 2019-es Super Bowlt, amelyet a New England Patriots csapata nyert meg. Mint ebből a pár sorból is láthatjátok, egy olyan multifunkciós épületről van szó, amely amellett, hogy az Atlanta Falcons és az Atlanta United FC otthona, maradéktalanul alkalmas egy szuperkrossz futam lebonyolítására. 1,6 milliárd dollár, valamint a tervezés kezdetétől számítva 4 év (2013-2017) kellett a megépítéséhez. Akár 75 000 néző befogadására is alkalmas, valamint a teteje teljesen lezárható. Az arénának több látványossága is van. Az első egy 5793 négyzetméter nagyságú kör alakú ledfal, amely a stadion plafonját öleli körbe, és így ez a világ legnagyobbja is a műfajban. A másik pedig egy magyar alkotás, hiszen a stadion előtt található meg Szőke Gábor Miklós sasszobra is, melyet a Falcons rendelt meg. Hasonló darab található az FTC otthonául szolgáló Groupama Aréna előtt is, melyet szintén a magyar művész készített. Na, ki akar bemenni egy-két körre?

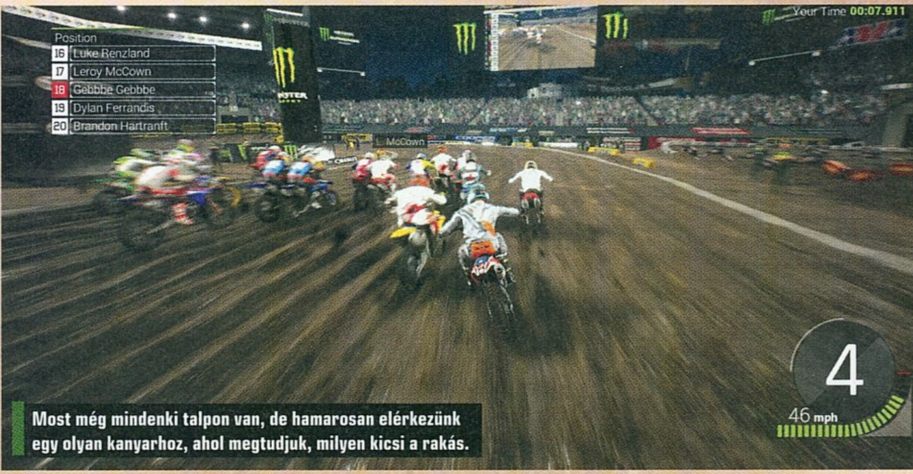
HA UNOD A BANÁNT

A külső nézetett használók is rengeteg érdekességet fedezhetnek fel maguknak. Szintén egy apró észrevétel, de ha nagyon kipörgetjük, motorunk végre a kamerába csapja a sarat. Nyilván ez a hatás csak cicoma, de mégis hozzátesz a hangulathoz. Ahogyan az is, mikor más játékokban az esőcseppek megjelennek, vagy éppen egy raliszakaszon egy tócsába csapódva lesz vizes az egész képernyő. Apropó, ebben a hónapban erre is lesz példa. A karriermódot direkt vettem az egész teszt végére, mivel az nem változott jelentősen. Szponzori elvárásoknak kell megfelelni, de végre választhatunk olyan opciót is, hogy támogatótól függetlenül használunk egy saját festést, nem rakatjuk fel az általuk meghatározott (egyébként nagyon vagány) matricázást. Megszokott szinten van jelen a ruházat és a motor babrálása is, tengernyi megvásárolható kiegészítővel, amiknek árai is tartogatnak némi kihívást, hiszen össze kell kapargatni az apanázst.

A többjátékos élményt már az első rész is megdobta a pályaszerkesztő funkcióval, de idén ezen is finomítottak. Sokkal több elemet rakhatunk le, mint eddig, lebontva többívű kanyarokra, egyenesekre, apróbb bukkanókra és nagyobb ugratókra, ugratókombinációkra. Megválaszthatjuk az alapul szolgáló stadion struktúráját, tarkíthatjuk speciális elemekkel, de ami a legfontosabb: kreálmányunkat ezúttal is megoszthatjuk az internet motoros népével. Az automatikus jóváhagyó rendszer autopilot módban végigjárja a kört, majd az eredményt közli velünk. Nekem sikerült ám elérni, hogy orra bukjon, de végül hősiesen befejezte a munkáját. Az MXGP Pro mintájára még egy gyakorló komplexumot is kaptunk, kioldható extra útvonalakkal!

AMERIKAI CIRKUSZ

Ezúttal is furán mutat az eredményeknél a nevünk mellett díszelgő magyar trikolor, hiszen most is mindenkinek az államzászlaja szerepel, de annyi baj legyen. A versenysorozat mai napig képes megtölteni egy Mercedes-Benz Stadium méretű arénát (erről bővebben a keretes anyagunkban olvashatsz), magánál tartja az egyik piacvezető energiaital gyártót, és már a második olyan játékprogram jelenik meg a Milestone gondozásában, amely alkalmas a népszerűsítésre. Hiába, teljes áras foltozás jellege ellenére is egy szerethető és vállalható játék lett a második rész is. G



Most még mindenki talpon van, de hamarosan elérkezünk egy olyan kanyarhoz, ahol megtudjuk, milyen kicsi a rakás.

EZ NEM JÁTÉK

Death end re;Quest

[ÍRTA **DRAG**] A FURA CÍM ÉS A MÉLY ANIME-DEKOLTÁZSOK LÁTTÁN SOKAN MÁR REFLEXBŐL LEGYINTENEK, MONDVÁN, ÚJABB SOROZATGYÁRTÁSBAN KÉSZÜLT JRPG GÖRDÜLT LE A SZALAGRÓL, NINCS ITT SEMMI LÁTNIVALÓ. A COMPILE HEART EDDIGI MUNKÁSSÁGA AZONBAN ÉR ANNYIT, HOGY MEGADJUK NEKIK AZ ESÉLYT – ÉS ÉRDEMES IS.

ADATOK

KIADÓ **IDEA FACTORY** – FEJLESZTŐ **COMPILE HEART** – MŰFAJ **JRPG** – MEGJELENÉS **2019.02.22.**
ÁR **PLAYSTATION STORE-BÓL 17 990 FORINT.**

A gyanúsan alulöltözött női hősökkel operáló JRPG-ket hajlamos az ember felszínesen megítélni. És bár kétségtelen, hogy a hasonszőrű játékokban tényleg akad bőséggel az effajta fanservice-ből, ez még nem jelenti azt, hogy alatta nem lapul semmiféle valódi érték – és itt most nem az indokolatlanul rövid szoknyák alól felbukkanó dolgokra kell gondolni. A Hyperdimension Neptunia-játékokról ismert Compile Heart legújabb alkotása, a Death end re;Quest remek példa a leírtakra, hiszen az első pillantásra is nyilvánvalóan „otaku-csalogató" külső mögött ott rejlik az izgalmas sztori és a szórakoztató gameplay is.

ELVESZETT VILÁG

Elsőre szemforgatásra adhat okot, hogy a Death end a JRPG-klisék legnagyobbikával, nevezetesen egy amnéziás főhőssel indít, ám szerencsére hamar rájövünk, hogy ennél azért többet tartogat – hosszú távon egyáltalán nem lehet panasz a történet egyediségére és mélységére. A cselekmény egy soha be nem fejezett VR-MMO, a World's Odyssey körül forog, melynek direktora, Shina, nyomtalanul eltűnt. Egy év múltán azonban a vezető programozó, Arata, egyszer csak rábukkan, méghozzá magában a játékban, az összeomlás határán lévő, bugokkal teli virtuális világból viszont csak egy kiút van: ha sikerül megnyitni a Perfect Endinget, vagyis a tökéletes befejezést. A szokatlan sztori végig két – egymással persze szorosan összefonódó – szálon fut: Shina a World's Odyssey-ben, Arata pedig a való világban igyekszik boldogulni, na meg felgöngyölíteni a rejtélyt.

ÉRTÉKELÉS

Első pillantásra tucatterméknek tűnhet, a dús keblek és a szűk ruci alatt azonban a Death end hamar felfedi a belső értékeit is.

TÁLALÁS: **50%**
TARTALOM: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO

A két szálon futó sztori sok izgalmat tartogat, a csaták pedig hosszú távon sem válnak repetitívvé.

KONTRA

A játékmenet néha túlságosan is háttérbe szorul a sok párbeszéd miatt, külsőre pedig elég egyszerű.

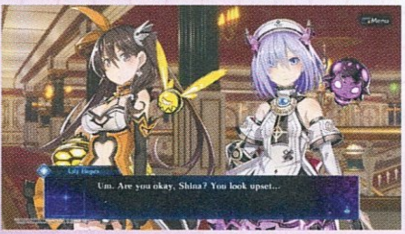
70%

Vannak a csupa szív egyéniségek, és vannak... nos, elég ránézni a képre. Szívből szegénynek nem sok jutott, fogból annál több.

Ez a kettős felállás a Death end felépítésére is rányomja a bélyegét, hiszen amíg Shina részei dungeonszerű pályák felfedezéséből és harcokból állnak össze, addig az Arata-epizódok inkább vizuális novellák. Az első pár órában főleg ez utóbbi jelleg dominál, hiszen a történet megalapozása okán a játék tonnányi párbeszédet önt a nyakunkba, idővel azonban szépen beáll az egyensúly, egyre több teret engedve a csatáknak.

Elsőre nagy a hasonlóság a Sword Art Online világával, de végül a markáns különbségek mellett izgalmas sztori vár a kampányban.

Azoknak a csatáknak, amik rendkívül szórakoztatóak: a Compile Heart alkotása remekül cselezi ki a JRPG-k egyik fő csapdáját, az önismétlő harcokat, amik sokszor nem többek az „Attack" parancs rutinszerű paskolásánál. De nem itt, a Death end arénáiban ugyanis nem elég, hogy szabadon mozoghatunk a saját körünkben, de rendkívül fontos szerepe van a pozicionálásnak is. A parancsokat hármasával oszthatjuk ki, egy tripla támadás végén pedig röppályára állíthatjuk az ellenfeleket, és ha jól célzunk, akkor jókora extra sebzést vihetünk be minden egyes ütközéssel, legyen az akadály a virtuális fal, a többi szörnyeteg vagy valamelyik társunk. Emiatt minden harc igényel némi tervezést, így hosszú távon sem válnak unalmassá – és akkor még ott van a megtanulható titkos támadások sora, a harcot FPS-sé és más műfajokká változtató (!) Battle Jack-rendszer vagy éppen az indokolatlanul pucérkodó Glitch Mode is.



CSAK BELE NE ALUDJ!

A szórakoztató harcokat néha brutálisan hosszú párbeszédek szakítják meg – szerencsére ezek alatt bármikor lehet menteni, amit ajánlott is sűrűn megejteni, mert vannak meglepetésszerű döntési szituációk, amik, ha rosszul választunk, azonnali halállal járnak. Ez elég bosszantó tud lenni, már csak azért is, mert a prezentáció minden szempontból elég minimalista, így a végeláthatatlan szövegdobozokba olykor bele lehet aludni. Ez azonban ne tántorítson el senkit: a Death end re;Questben így is bőven megéri elmerülni.

CSALÁDI KÍSÉRTETJÁRÁS

DEVOTION

[ÍRTA BRITPOPPER] **A Layers of Fear óta megszaporodtak a belső nézetes, elsősorban a hidegrázós atmoszférára építő, néhány órás kalandot kínáló horrorjátékok, amiknél már nemcsak a minél hatásosabb ijesztgetés, de a történet is rendkívül fontos alapelem.**

ADATOK

KIADÓ **WINKING SKYWALKER, INDIEVENT** – FEJLESZTŐ **RED CANDLE GAMES** – MŰFAJ **SÉTASZIMULÁTOR/HORROR** – MEGJELENÉS **2019.02.19.** – ÁR **STEAMEN 14 EURÓ, KB. 4450 FORINT.**

A Layers of Fear esetében ezt ugyebár a főszereplő festő rettenetes múltja, és az azzal szembenézés jelentette. Amint szobáról szobára bejártuk az elnéptelenedett, egykor szebb napokat látott otthonunkat, úgy kerültek felszínre az olyan szörnyű témák, amik felé videojáték csak igen ritkán merészkedik: alkoholizmus, kapcsolatok megromlása, válás, szexuális frusztrációk, gyerekbántalmazás... a Layers of Fear jó néhány tabut ledöntött, ha az ember a történetet is figyelemmel követte, és nem csak végigrohant a játékon. A Red Candle Games 2017-ben már bizonyított, hiszen a 2D-s túlélőhorror, a Detention zseniálisan hozta az elvontabb ázsiai horrorfilmek hangulatát, nem mellesleg igen erős politikai töltettel is sikerült megtölteni az 1960-as évekbeli tajvani statárium apropóján. A Detention nekem bejött, néha már-már a Silent Hill hangulatát idézte, ráadásul a játék idővel konzolokra is továbbvándorolt. Meglepett, hogy a fejlesztők ezután hanyagolták a 2D-s stílust, és a Devotion immár teljes 3D-ben érkezett, viszont azt kitörő örömmel fogadtam, hogy Tajvan és a múltba révedés továbbra is megmaradt, csak épp a '60-as évek helyett ezúttal az 1980-as évekbe járunk, kísértetjárta iskola helyett pedig egy még bizarrabb bérház lesz rémálmaink helyszíne.

HÁTBORZONGATÓ LAKÓGYŰLÉS

Elsőre rögtön feltűnhet, hogy a Devotion bizony gyönyörű. Javarészt lakásokban mászkálhatunk, ezek kidolgozottsága pedig példaértékű lett: sikerült autentikusan átültetni a '80-as éveket – a berendezések, a tévék (és benne a műsorok), a bútorzatok csak úgy árasztják magukból a nosztalgikus hangulatot.

Eleinte szinte semmit nem tudunk a kibontakozó történeti szálból – a játék azt nagyon ügyesen, apránként adja tudomásunkra –, csupán bizonyos tárgyakat kell a megfelelő helyekre lehelyeznünk, és már halad is tovább a cselekmény. Látszólag mintha ugyanazon lakásokban fordulnánk meg időről időre, csupán a berendezés változik (itt egy kis P.T.-hangulat is befigyel), ám amint végzünk a játékidő első harmadával, a bérház szó szerint megnyílik előttünk. Több útvonalat is választhatunk, és csupán rajtunk áll, hogy merre indulunk tovább. Minden egyes új helyszín tartogat valami izgalmasat, arról nem is beszélve, hogy a Devotion bizony képes meglepni! Jó példa erre a mesekönyv, amit fellapozva mi magunk is a mese részeseivé válhatunk, és a játék ekkor 3D-s horrorból 2D-s meseszerű platformerbe csap át.

Bár Kínában komoly felháborodást okozott egy játékbeli poszter, maga a produkció kimondottan minőségi darab.

ÉRTÉKELÉS

Bevallom, a Devotion meg tudott lepni: szinte hibátlan horrorjáték, érdekes történettel, remek látványvilággal és tökéletes retró hangulattal. Az i-re a pontot pedig a hátborzongató, ázsiai horrorokat idéző hangulat teszi fel.

TALÁLÁS: **88%**
TARTALOM: **72%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **79%**

PRO
Remek hangulat, változatos játékmenet, meglepően szép látványvilág.

KONTRA
Apró bugok, túltolt motion blur, 2-3 óra alatt kipörgethető.

83%

Hogy az interaktívan játszható emlékfoszlányok mennyire tesznek jót egy alapvetően sétaszimulátor játéknak, arról a What Remains of Edith Finch tudna többet mesélni, a Devotion viszont beéri ezen jelenetek narratívába illesztésével. Mondjuk itt sem sikerült elkerülni a gonosz támadó szellemet, aki egy bizonyos ponton Slenderman módjára jön utánunk nagy elánnal – menekülni, majd kikerülni kell –, de ez itt nem zavaró, és legalább annyira jól működik, mint a The Vanishing of Ethan Carter vonatkozó bányás jelenete.

A sztori az idősíkok cserélgetésével remekül csavarodik, a hanghatások pedig instant hozzák a kötelezőt. Minimális negatívum a helyenként túltolt motion blur, (szerencsére ez opcionálisan kikapcsolható) és a gyakran rosszul fókuszáló kamera. Mondjuk, ezek egyetlen frissítéssel javítható bakik, így összességében a Devotion egy rettenetesen élvezetes sétaszimulátor-horror lett, amit vétek lenne kihagyni a műfaj szerelmeseinek. Filmben pont ilyen volt nemrég az indonéz Pengabdi Setan (Satan's Slaves), amiből gyanítom, hogy a fejlesztők is merítettek pár kanállal. Nagyon szépen fejlődik a tajvani Red Candle Games, érdemes lesz odafigyelni rájuk a jövőben, mert ha megmaradnak a 3D-s horrorjátékoknál, akkor akár még egy új P.T. is kitelik tőlük.

Az épületbelsők kifejezetten igényesek, sőt még a valóságból átvett elemekre is ráakadhatunk. Így került képbe a kínai elnök, aki miatt a fejlesztőknek elnézést kellett kérniük.

BARÁTKOZÁSI ÚTMUTATÓ MUTÁNS FÁKHOZ ÉS GYILKOS IDEGENEKHEZ

AWAY
JOURNEY TO THE UNEXPECTED

ADATOK

KIADÓ **PLAYDIUS, PLUG IN DIGITAL** – FEJLESZTŐ **AURELIEN REGARD GAMES** – MŰFAJ **AKCIÓ** – MEGJELENÉS **2019.02.13.** – ÁR **STEAMEN 17 EURÓ, NAGYJÁBÓL 5400 FORINT.**

[ÍRTA ZOO_LEE] HA VALAKI MEGPRÓBÁL VISSZAEMLÉKEZNI A GYEREKKORI ANIME-MARATONOKRA, ELŐFORDULHAT NÉMI KÉPZAVAR, AMINEK HÁLA KARAKTEREK, CSELEKMÉNYEK FOLYHATNAK EGYMÁSBA. AZ AWAY KÉSZÍTŐI HASONLÓ ÉLMÉNYEKBŐL ÉPÍTHETTÉK ALKOTÁSUKAT, MELYET LEGINKÁBB CSAK SZÍNTISZTA ELMEBAJKÉNT LEHET LEÍRNI.

Az indie játékfejlesztőktől különösen szeretem, amikor valamilyen kisebb, személyesebb projekttel próbálkoznak. Ez a független fejlesztés egyik igazi szépsége: a kontrollálatlan kreativitás, amely, még ha nem is hoz kellő nyereséget, nem születik belőle hatalmas franchise, már pusztán azért megérte a befektetett munkát, mert elkészült a tervezett játék. Az Away már első nézésre is ezt a kategóriát erősíti, történetét tekintve pedig olyan, mintha valaki egy teljes fiatalabb korosztálynak szánt anime-maratont pörgetett volna végig igen komoly tudatbefolyásoló szerek hatása alatt, majd az így felfogott és értelmezett történetet öntötte volna játék formájába.

Látjátok ezt? De tényleg, látjátok? Ez a robot kéz nélkül képes hógolyót gyúrni. Micsoda parti trükk.

SHONEN GYEREKKOR

Ifjú hősünk nagyszülei házában tengeti napjait, miközben szülei rendszeres és szupertitkos kormánymegbízásokat teljesítenek. Házukat egy reggel földrengés rázza meg, amely az épület pincéjében egy szörnyekkel elárasztott alagutat tár fel. Hamarosan kiderül, hogy nem elhatárolt esetről van szó, a Labiworks megavállalat munkatársai ásták fel a környéket, munkaterületeiken pedig bocsánatkérő táblák tájékoztatják a lakosokat, hogy a munkálatok közben borzalmas erőket engedtek szabadjára.

A cég motivációi ennél természetesen összetettebbek, hősünknek azonban több sem kell, és elindul kideríteni, mi áll a rejtély hátterében, nyomozása pedig többek között mutánsokkal teli bányákba, gyilkos robotokkal elárasztott jeges hegycsúcsokra, majd egy földönkívüli lovagok által irányított, illetve lezuhant űrhajó gyomrába vezeti. Mindez pedig nemcsak teljesen logikus, szerves egésszé áll össze, de természetesen még a főhős titkos megbízásokat végző szülei is fontos szerepet töltenek be az eseményekben.

LESZEL A BARÁTOM?

A nagy kaland egyedül természetesen elég megterhelő lenne, főleg, mivel a játék a műfajából (roguelite FPS) adódóan alapértelmezésnek veszi, hogy próbálkozásaink során több alkalommal is elhalálozunk, majd mindössze az összeszedett érmék és bombák társaságában kezdjük újra a random generált pályákat. Bár főhősünk (aki természetesen egyetlen fapálca társaságában indul útnak) minden egyes alkalommal folyamatosan fejlődik, amikor egy sikeres teleportálás vagy egy csúnya elhalálozás következtében visszatér nagyszülei házába, és perkök révén több életerőt, védekező mozdulatot nyithat meg, a játék egyik legfontosabb eleme a barátkozás rendszere. A pályákon elszórtan fénylő kockákra akadhatunk, amelyekben képesek vagyunk „barátokat tárolni".

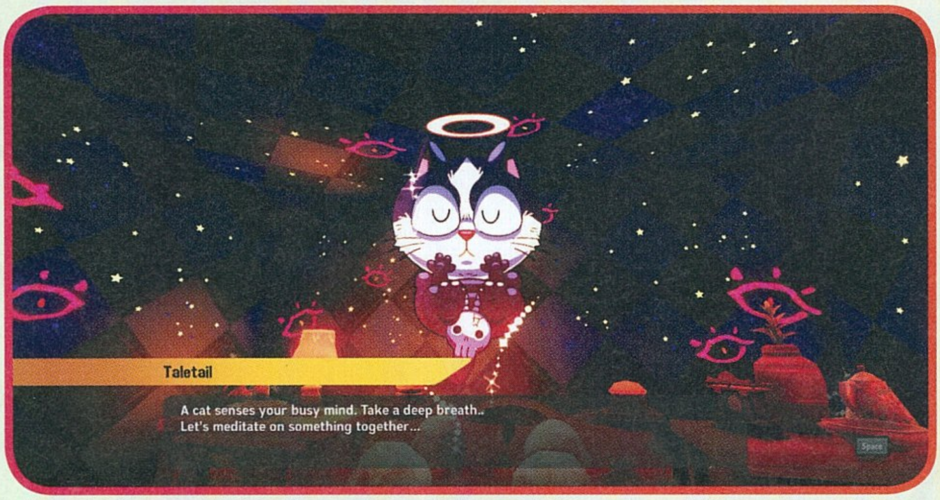
Habár a Journey to the Unexpectednek megvannak a maga mobilplatformos gyerekbetegségei, azért mégis rendelkezik egy sajátos bájjal.

(Ez amúgy természetes, hiszen az okostelefonok előtt takarékossági okokból mindannyian fénylő kockákban hordoztuk a barátainkat...).

Ha van nálunk egy ilyen kocka, a térképen kék csillaggal megjelölt NPC-khez közeledve azok más dialógusokkal fogadnak minket, ha pedig megfelelően forgatjuk szavainkat, hajlandóak csatlakozni is hozzánk. A csatlakozott barátokat egy gombnyomással váltogathatjuk, mire átveszik helyünket a harcmezőn, azzal a lényeges különbséggel, hogy míg főhősünknek életereje van, a barátoknak csak energiája. Ez minden egyes támadással csökken, és csak a megvásárolható hamburgerekkel tölthető vissza, ha pedig egy barát energiája teljesen lecsökken, a továbbiakban használhatatlanná válik.

FOGD AZ ÉLŐHALOTT JÉGKRÉMET, ÉS NE KÉRDEZZ SEMMIT!

Ezek a barátként megnyitható karakterek számos, teljesen különböző képességgel rendelkeznek, más és más módokon járulnak hozzá hatékonyságunkhoz. Egy apró, felrobbant mellkasú denevér például képtelen



TIPPEK, TRÜKKÖK

JATTOLJ!

A boltban, ahogy csak kereted engedi, dobj borravalót az áruktól balra felállított üvegbe. Ha elég kitartóan csinálod, egy ponton túl kibővül a kínálat, és minden pályán akár két barátság kockát is vehetsz, amíg el nem éred a maximum hármat. Mivel a föld alatti pályákat leszámítva mindig akad egy ingyenes kocka is, ha van elég zsetonod, a játék vége felé nagyon gyorsan megnyithatod mindhárom slotod az NPC-k számára!

MARIO NYOMÁBAN

Eleinte ugyan fáradságos munkának tűnhet, mindenképp igyekezz begyűjteni minden elszórt érmét és kinyitni a pályákon eldugott ládákat. A játék korai szakaszában érdemes inkább csak gyűjtögetni és a legszükségesebb esetben költeni (van olyan NPC, akinek az első összebarátkozáshoz fizetned kell), a fináléhoz közeledve azonban nagyon könnyű dolgod lesz, ha mindig van nálad 3-400 érme a tartalékaid pótlására.

VAN EGY GRÁNÁTOD?

A pénznél jobban csak a gránátokat érdemes megbecsülni. A főellenfélharcok során életet menthetnek (az az ominózus bot azért nem minden esetben a leghatékonyabb), de a főellenfelek búvóhelyein is szinte mindig akad egy rejtett szoba, tele érmékkel és értékes erőforrásokkal, amelyet egy romos falba vágott keskeny repedés jelképez, és amelybe a belépő minden esetben egy jól irányzott gránát.

HÁTRÁLJ MEG!

A legtöbb ellenfél esetében kiváló taktika, ha harc közben hátrálsz előlük, miközben próbálod eltalálni őket hatalmas erejű botod lengetésével – még akkor is, amikor már pajzsként tudod használni a serpenyődet. Ez nemcsak a hagyományos támadások elkerülésére alkalmas, de egyes mobok a haláluk után néha hátrahagynak egy-egy bombát, amik komoly sérüléseket okozhatnak az elbizakodott játékosoknak.

TÉRKÉPÉSZET KEZDŐKNEK

Mindig figyeld a térképet! A kék csillagok az NPC-ket jelölik, akikkel szabad barátság kockák birtokában beszélgetéseket folytathatsz, a dollárjel természetesen a boltot, a vörös körök a főellenfelet védő akadályokat deaktiváló kapcsolókat, míg a zöld négyszög a pályán elrejtett ingyenes barátság kockát jelzi. Utóbbi ráadásul egyike azon dolgoknak, amik minden játék során más helyre kerülnek!

JÁTSZD ÚJRA

Amikor már csak egy-két csillag hiányzik, érdemes felgyorsítani a dolgokat a jobb esetben már megnyitott fast travel segítségével. A házból mindig abba a világba lépj, ahol még van meg nem szerzett NPC, kapd fel az ingyenes kockát, majd beszélj vele. Ha elszúrod a beszélgetést, lépj ki a főmenübe, töltsd vissza a mentésed, és próbáld újra – így nem kell egy egész kört végigjátszanod egy sikertelen próba miatt.

TÖKÉLETES MENET

A játék fináléjára mindenképpen tapasztald ki minden barátodat, és olyan úton haladj végig, amellyel a legütősebb csapatodat gyűjtheted be. A barátaid használatát pedig próbáld minél későbbre tartogatni – ha már elég profi vagy, egészen az űrlovagok főellenfeléig boldogulni fogsz a bot és gránátok kombinációval. Míg a főellenfelek legyőzése után életerőt mindig szerzel, energiát a barátaid újratöltéséhez már nem!

Micsoda pazarlás! Céllövöldében hamburgerre lőni büntetendő cselekmény kéne, hogy legyen. Vagy most mi történik?

támadni, ellenben minden tüzelésével egy szívet dob el, amit főhősünkre visszaváltva felvehetünk, és gyógyulhatunk vele. A nagyszülők bogaras, rövidlátó szomszédja varázsló, és tűzlabdákkal tizedeli az ellenfeleket, viszont lassú, és a világot homályos, repedezett szemüvegén keresztül szemléli.

Mindezt a fura keveréket az Away tálalása teszi egészen fantasztikus eleggyé. A baráti gépigény mellett is döbbenetes látványvilág nem csak elképesztően színes, élettel teli helyszínekre kalauzol minket, de egy extra csavarral teszi még szürreálisabbá a hangulatot. Míg a helyszínek teljes 3D-s pompában ragyognak, maguk a karakterek 2D-s, animált sprite-ok, durván olyan hatást keltve, mintha a legutóbbi Doomba az 1992-es első rész ellenfél-modelljeit illesztették volna. A humor csúcsaként a játék időről időre egy pillanatra magához tér, és amikor úgy tűnik, hogy már nem lehetne tovább fokozni a helyzet elborultságát a fapálcával hadonászó, robotokkal és magukat madárnak képzelő élőhalott csontvázakkal barátkozó főhős helyzetét, egy karakter teljesen őszinte döbbenettel vakargatja meg a fejét, és teszi fel a kérdést, hogy ez most komoly akar-e lenni.

MEGISMÉTELNÉD?

A komolysággal pusztán az a probléma, hogy néhány órát követően magam sem értettem, a fejlesztők vajon mennyire gondolták komolyan az Away koncepcióját, és feltétlenül jól tették-e, hogy egyetlen játékba próbáltak belesűríteni néhány elborult ötletet és koncepciót. A probléma a játékmenet jellegéből fakad – az első sikeres kör végén, amikor főhősünk feljut a rettenthetetlen űrnagyúr Pong-Ping főhadiszállására, szembesül a Super Mario 64-dilemmával, azaz a játékban bizonyos ajtók (ideértve a főgonosz irodájának ajtaját) csak akkor nyílnak, ha megadott számú csillaggal rendelkezünk. A csillagokat újabb és újabb barátok első besorozásakor gyűjthetjük, így minden alkalommal, amikor visszatérünk nagyszüleink házába, majd elejétől kezdjük a kalandot, új szobákat és pályákat nyithatunk meg. A perkök révén pedig a korábban többször teljesített szinteken is lehetőségünk van egyszerűen átszáguldani – míg az első végigjátszások alkalmával random generált kisebb pályákon kell kapcsolókat benyomnunk, hogy megnyissuk az aktuális szint főellenfelének kuckóját, pár szintlépés után ezek alapértelmezésben zárva, a főgonosz szintje pedig tárva-nyitva áll.

Ám egy random generált, roguelite játéknak alapvető szüksége, hogy valóban random generált legyen, így minden újabb nekifutás újdonságokkal fogadja a játékost – és az Awayben itt bukik ki a nagy probléma.
A játék egyrészt iszonyatosan rövid, Pong-Ping irodájának megnyitása mindössze három-négy órámba telt, ami arra is elég volt, hogy minden perköt megnyissak. A random generálás pedig a pálya elrendezésének tényleges újragyártása helyett kimerül annyiban, hogy máshová kerül néhány tárgy, illetve más ponton kezdjük a szintet, így pusztán nem A-ból B-be, hanem C-ből A-ba kell eljutnunk. Viszont ugyanazokat a helyszíneket járjuk be, ugyanazokkal az ellenfelekkel és főellenfelekkel küzdünk, egy ponton túl pedig, amikor már csak egy-két csillag hiányzik és dúskálunk a pénzben, a korábbi szintek újrajátszása elkezd nyűggé válni. A havas pályát a tesztelés folyamán egy óra alatt háromszor teljesítettem úgy, hogy legfeljebb a felvehető érmék és barát kockák elhelyezésében volt különbség.

Így pedig a gond nem pusztán annyi, hogy az Away eleve egy meglehetősen rövid játék – még ennek a rövid élettartamnak durván a felénél is elkezdtem unni magam. Az már csak plusz fájdalom volt, hogy ez az első és egyetlen játék, amelyben valamilyen furcsa hibánál fogva a Steam achievement rendszere sem működött, így hiába kellett volna egy ponton már majdnem mindet megnyitnom, egy sem oldódott fel a feltételek teljesülését követően. Így pedig hiába a kiváló, őrült ötlet, sajnos a végeredmény csak egy délutáni unalomûző, egy koncepció, amihez egy idő után mintha a fejlesztőknek is elfogyott volna a türelme – pedig zseniális is lehetett volna. Egy nagyobb áresést követően erősen ajánlom, hogy tegyetek vele egy próbált, addig is bízzunk benne, hogy később legalább pár DLC, vagy egy jóval tartalmasabb folytatás napvilágot lát majd.

ÉRTÉKELÉS

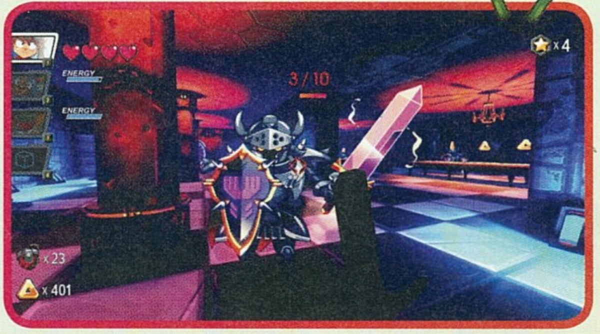
Nagyon jól eltalált, egyedi, elborult ötletek, de sajnos brutálisan rövid, és mintha már a rövidke játékidő felére elfogyott volna a kreativitás. Kár érte, indie klasszikus is lehetett volna belőle.

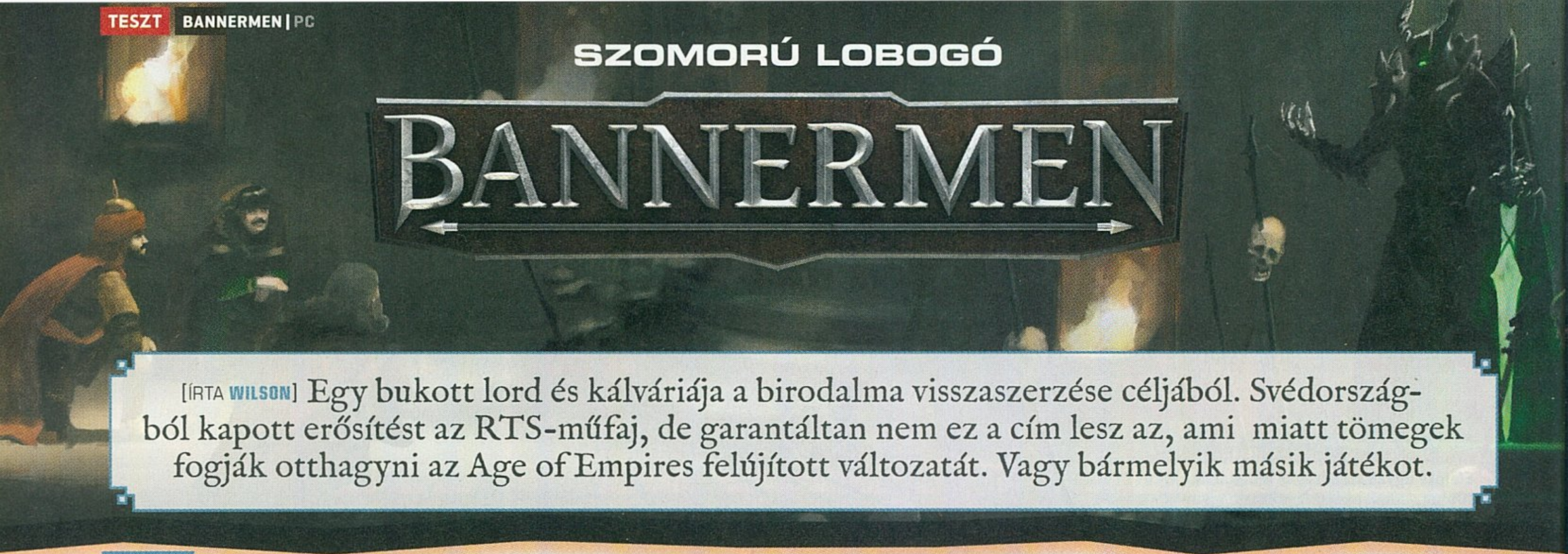
TÁLALÁS: **90%**
TARTALOM: **50%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO
Zseniális látvány, remek ötletek, elborult, mindenféle logikát nélkülöző történet és humor.

KONTRA
Rövid, könnyen kiismerhető, a random generálás ellenére brutálisan önismétlő, unalomba fullad.

70%





SZOMORÚ LOBOGÓ

BANNERMEN

[ÍRTA WILSON] Egy bukott lord és kálváriája a birodalma visszaszerzése céljából. Svédországból kapott erősítést az RTS-műfaj, de garantáltan nem ez a cím lesz az, ami miatt tömegek fogják otthagyni az Age of Empires felújított változatát. Vagy bármelyik másik játékot.

ADATOK

KIADÓ **2TAINMENT GMBH** – FEJLESZTŐ **PATHOS INTERACTIVE** – MŰFAJ **STRATÉGIA** – MEGJELENÉS **2019.02.21.** – ÁR **STEAMEN 30 EURÓ, NAGYJÁBÓL 9500 FORINT.**

Miközben kis túlzással számolatlanul ömlenek az égből a városépítős stratégiai játékok, teljesen új életet lehelve a Cities: Skylines óta aranykorát élő műfajba, szinte minden hónapra biztosítva egy totálisan időrabló példányt, úgy tűnik, a kisebb, kevésbé tapasztaltabb fejlesztők is kedvet kaptak ahhoz, hogy szerencsét próbáljanak a mostohán kezelt RTS műfajban. Hogy a svéd, 2015-ben alapított Pathos Interactive-ot pontosan mi is terelte erre az útra, az talán közel sem annyira érdekes, mint az, hogy mit csináltak az elmúlt négy évben – merthogy a végeredményt látva a Bannermennek ilyen hosszú időre nem volt szüksége, az egészen biztos.

EGY-EDÜL

A városépítős játékokat példaként felhozni nem feltétlenül volt a legjobb ötlet, hiszen a Bannermen (nem összetévesztendő a Bannerman nevű side scrollerrel) valójában egy valós idejű stratégiai játék, abból is a legortodoxabb.

Olyan, mintha nem sokkal az Age of Empires után jelent volna meg, csak épp sokkal kevesebb pénzből, kevésbé színvonalasan és drasztikusan kevesebb tartalommal. Az AoE-vel vont párhuzam a történetre nem vonatkozik, az ugyanis fantasy, de nem a jó fajtából. Az epikusan lassú mederben folyó sztoriban megvan a tipikus főgonosz, az erejét elvesztő hős, sőt a menet közben megtalálandó társak is képbe kerülnek. Mindez megfejelve egy, a hetvenes-nyolcvanas évek nem éppen a legjobb részét idéző bárgyúsággal és teljesen hiteltelen fantasy nevekkel és helyszínekkel. Jobb is, ha elfelejtjük...

> A Bannermen semmilyen tekintetben nem hoz újat, cserébe maradandó érzelmi károsodást sem okoz.

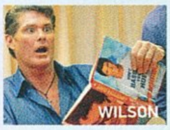
...vagy legalábbis megpróbáljuk, hiszen jelen sorok írásakor a kettő lehetséges játékmód (na, jó, van Skirmish is) egyike pont a kampány. A közel két tucat misszióból álló hadjárat sajnos nemcsak a történet, de a küldetések szintjén sem brillírózik, egy két házból és egy bázisból álló falut az elején vagy háromszor kell különféle ellenfelektől megvédeni, és ezt a nem éppen izgalmas feladatot később olyan vérnyomásnövelő, váratlan kihívások váltják, mint a hullámokban érkező ellenfelek kivédése, az ellenséges vonalak mögé lopakodás vagy egy erőd elleni ostrom kiállása.

KETTEN, MINT A...

És hogy ez miért nem túl izgalmas? Például mert csak két nyersanyag van, a fa és az arany, ezt pedig egyszerre 10-10 paraszt termelheti ki, akik néha még az egyenes vonalban való közlekedéssel is nehezen tudnak megküzdeni, hát még az odatévedő ellenfelekkel – örömmel ugorva neki a páncélozott lovagoknak, persze nem sok sikerrel. Ráadásul nem csak a termelés, de maga az építkezés és a gyártás sem éppen a leggyorsabb feladat: bár elegendő mennyiségű nyersanyagot gyorsan össze lehet kalapálni, egy egyszerű íjász elkészítése is fájdalmasan sok ideig tart, és a jelenlegi balansz mellett nem is feltétlen a leghasznosabb. Alapjáraton főhősünk mellé két egység rendelhető (az íjász és a lovag), utóbbi viszont annyira irreálisan erős, hogy másra szinte nincs is szükség. Öt-hat másodpercek alatt szét tud kapni akár egy főbázist is, ami nemcsak leírva hangzik furán, de elégé komikusan is néz ki.

Ahogy igazából a Bannermen kinézetéről sem lehet ódákat zengeni. Hiába dolgozik alatta az Unreal Engine, ha közben a modellek és a textúrák egy minimum másfél évtizeddel ezelőtti korszakot idéznek, ami a későbbi helyszíneken sem javul, ahogy multiplayerben sem, amit szinte lehetetlen összehozni. A megjelenés hetében összesen 150 vásárlót számlál a Steam, ami nem éppen jó kiindulási alap, ráadásul a soványka tartalomnak, a gyatra tálalásnak, a fapados játékmenetnek meg is kérik az árát: a Bannermenért 29,99 eurót, közel 10 000 forintot kérnek a Steamen. Ez azonban nem éppen az a lobogó, amiért az ember a királyságát is odaadná.

ÉRTÉKELÉS



A Bannermen egy minden szempontból elmaradott, lelketlen, tartalmatlan, abszolúte fapados stratégiai játék, amely ráadásul még irreálisan drága is. Lehet, hogy a jövőbeni frissítések javítanak rajta, de foltozásnál sokkal többre lenne szüksége ahhoz, hogy érdemes legyen foglalkozni vele.

TÁLALÁS:	**30%**
TARTALOM:	**35%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**40%**

PRO

Egyáltalán nem rossz a szinkron.

KONTRA

Fapados tálalás, halálosan klisés történet, egyszerű játékmenet, buta AI, minimalista multiplayer.

35%

Most, hogy összegyűltünk, és megcsodáltuk eme látványt, feleim, mondja el valaki, miért világít a maci a kő közepén!?

PC-STEAM
WORKERS & RESOURCES:
SOVIET REPUBLIC
VALÓS IDEJŰ VÁROSÉPÍTŐ STRATÉGIA
WWW.SOVIETREPUBLIC.NET

KELET POKLA
TANNENBERG
EASTERN FRONT 1914-1918

[ÍRTA **TRAU**]

Ahogy öregszem, úgy veszem észre: idegesítenek és/vagy untatnak az egy kaptafára készült FPS lövöldék. Nem igazán izgat fel a sokadik terrorista-legyakás, egymás hentelése az idióta jelmezekben az utolsó túlélőig, vagy a BF-sorozat éppen soros, egyre borzasztóbb tagja. Kell valami fűszer, valami hangulat, valami extra ahhoz, hogy igazán belemerüljek a gyilkolászásba. Egy kis történelem, egy kis valóság.

ADATOK

KIADÓ **BLACKMILL GAMES, M2H** – FEJLESZTŐ **BLACKMILL GAMES, M2H** – MŰFAJ **AKCIÓ** – MEGJELENÉS **2019.02.13.**
ÁR **STEAMEN 16,79 EURÓ, NAGYJÁBÓL 5300 FORINT, A TELJES WW1-CSOMAG 37,62 EURÓ, 11 900 FT.**

Ezért szerettem meg az előző számban bemutatott, amerikai polgárháborús War of Rightsot: volt benne valami olyan „écesz", amitől kicsi több lett, mint a „hogyan cs*ssz*nk el néhány órát a gép előtt egy unalmas téli délutánon"-játék. Tanultam belőle, bújtam a netet a látottak megértéséhez, a fegyverekhez, az eseményekhez. Érdekelt a történelmi háttér, nem csak a lövölde.

No, jelen esetben az Úr végtelen bölcsessége és Böjti e-mailje hajította felém a steames kódot, mely a Tannenberg nevet kapott FPS-hez vezetett el. Amit szegény főszerk nem tudott, az az, hogy a „rendes" munkahelyemen (mert a PC Guru az szerelem...) a velem szemben ülő főszerkesztőm bizony elsővilágháború-tudós. Nem viccelek: konkrétan havi bontásban végigkövettük a teljes világégést, ismertetve az aktuális négy hét főbb eseményeit. Mondtam már, hogy egyetlen normális kollégám sincs?

Bevallom, kifejezetten örültem, hogy a játék, mint ahogyan a neve is mutatja, a keleti front eseményeit dolgozza fel (további infók az extra szövegdobozban). Nekem, magyarként, sokkal izgalmasabbak azok a hadszínterek, ahol az Osztrák-Magyar Monarchia magyar származású katonái, ezredei harcoltak. Sokkal jobban bele tudtam magam élni a látottakba, bár érthető okokból kicsit fura volt román utászkatonaként harcolnom...

VÉGRE HAZAI PÁLYA!

A csak neten játszható, folyamatos szerverkapcsolatot igénylő Tannenberg nagyon kellemes keveréket alkot, ami a klasszikus lövöldözős részből és a beépített, okosan adagolt taktikai elemekből áll. Persze, lehet korabeli Rambóként előre rohanni, csak éppen baromira nem érdemes: először is sokan lesznek veled szemben, ráadásul fedezékben, másodszor géppisztoly vagy gépkarabély nélkül nehéz lesz kaszálni a „hatlövetűvel" vagy éppen egy töltőléces, 5 lőszert befogadni képes, lövéseit szigorúan csak egyenként leadó hadipuskával. Apropó, ezeket csak akkor töltheted újra, ha a tár minden lőszerét ellőtted. S persze a töltényekből is igencsak véges a készleted, így játék közben tényleg taktikusan kell gondolkodni.

Ezt mondjuk, segíti, hogy az esetek 90 százalékában a három választható játékmód közül csak a Maneuverben vannak egyáltalán aktív játékosok. Itt kétszer 32 fős csapatok küzdenek egymással a pályákon, méghozzá kooperatívan, hiszen a győzelmi pontok elfogyásával ér véget a meccs. Nem elég csak legyakni az ellent: a pálya meghatározott pontjait elfoglalva és ellenőrzés alatt tartva kell lépésről lépésre, szektorról szektorra haladva kiszorítani a központi hatalmak (a Monarchia, Németország és Bulgária) vagy az antant (kozákok, Oroszország és Románia) katonájaként.

A játék plusz eleme, hogy minden ország s azon belül minden egység is külön-külön bónuszokkal, extrákkal rendelkezik. Mi, (osztrák-)magyarok

A lövészárkokban annyira unalmas volt az élet, hogy ezek az egypetéjű ikrek csata közben is azt nézik, ahogy a sár szárad.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

JÓZSEF ATTILA: LEVEGŐT!

Ami zöld, az nem barát! Alapszabály, hogy a barnás-szürkés harcmezőn, a bombatölcsérek szaggatta tájon feltűnő, élénkzöld felhőcske csak mérgesgáz lehet. Halálos. Elkerülni! De mindenképp legyen kéznél a gázmaszkunk, amit ne habozzunk magunkra rántani. A gáztámadást ugyanakkor használhatjuk magunk is, akár fedezéket jelentő füst helyett is. Bár jobban szeretem, ha szép, nyílt területre néz a fegyverem...

KICSI, DE HATÁSOS

A lövészárok-harcokban nem a karabély a nyerő. Használjunk bátran öntöltő pisztolyokat, vagy mondjuk a Boker-féle, 1915-ös mintájú harcikést, esetleg gyalogsági ásót. A lényeg: szabadon és gyorsan tudjunk mozogni, ne akadjunk be a sarkoknál, beugróknál. Apropó: tréfás kedvű ellenfeleknél előfordul, hogy a lövészárkokban lévő, a partfalba beásott fedezékekben húzzák meg magukat. Mielőtt bemegyünk a lyukba, kézigránátot nekik!

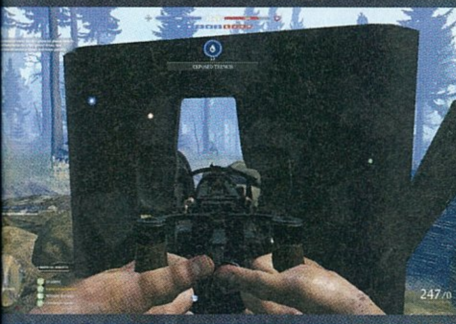
FÉMESŐT NEKIK!

Mint az a valódi világháborúban is halálosan hatékony szokás volt, a lövészárkokban, ha nem is hemzsegnek, de megtalálhatóak a különböző vízhűtéses, böszme géppuskák. Tényleg óriási tűzerőt jelentenek, de van egy-két bibi. Egyrészt a pajzsuk egész nagynak néz ki, de olyan simán fejbe lőnek mögötte kuporogva is, mint a szél. Másrészt a mereven beépített Maximokat, Schwarzlose-kat csak korlátozott szögben tudod használni.

például kicsit gyorsabban tudunk újratölteni, több XP-t kapunk killenként, és két bajonettroham (na, ez is csúnya tud lenni ám...) között kevesebbet kell pihenni. Kozák barátaink pedig több staminával feltöltve tudnak hegynek felfelé rohamozni. Játékstílustól és persze pályától is függ, mikor melyik „szükséges plusz" segíti legjobban a küzdelmünket.

ÉS EZ AZÉRT JOBB, MERT...

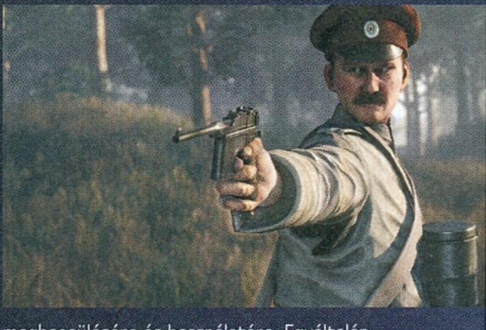
Ami sajnos néha kicsit egyhangúvá válik. Éppen a történelmi hűség az, ami a Tannenberg ellen fordul. Tulajdonképpen nem tehetnek róla a fejlesztők, hogy a fegyverek jelentős része szinte teljesen ugyanúgy működik, maximum egy tölténnyel több vagy kevesebb fér a tárba. A korszak volt ilyen: minden lövészkatonánál a már említett, mai szemmel nevetségesen kevés lőszert befogadni képes hadipuska vagy karabély volt, melyek harcászati jellemzői (tűzgyorsaság, hatásos lőtávolság) erősen hasonlítottak egymásra. Ezért a játékban kevés alkalommal fogunk „ohbzzz" érzést észlelni, amikor a karrierpontokat beáldozva végre megszerezzük az új puskát. Persze megvannak a különböző fegyverkategóriák (pisztoly, puska, mesterlövész fegyver, kézigránát, géppuska, aknavető stb.), de néha bizony csak a velem született és bennem lapuló virtuálínyenc nyalta meg a szája szélét, mondjuk, a magyar fejlesztésű és gyártású Frommer Stop pisztoly láttán.



Szintén a korszak sajátossága, hogy nem nagyon van mit vezetni a játékban. Oké, semmit sem lehet. 1914-ben egy maroknyi, törékeny, fából, vászonból és huzalokból összetákolt repülőgép kerengett alacsonyan a frontvonalak fölött. Tankok sem voltak: ezekre egészen 1916 szeptemberéig kellett várni, ráadásul a Somme-offenzívában, a nyugati fronton jelentek meg. Terepjárók? Felejtsd el! Teherautók? Minimális mennyiség, az ágyúkat és az utánpótlást szállító trénszekereket bizony szinte kizárólag lovak húzták. Lássuk be, a szekér bakján ülni azért nem lenne túl izgalmas szerep. Lehet viszont vezetni az embereket, ha a sors és a gép altiszti szerepbe juttatott. Az őrmesterek extra képességeket hozhatnak a körülöttük mozgó honvédeknek, és persze övék a tüzérségi és gáztámadások hívásának nemes, de azért lássuk be, mocskos feladata.

MIT LÁTTAK SZEMEIM?

Ha már mocsok: bár nem kell és nem is szabad CoD- vagy BF-szintű vizuális orgiára számítani, de a pályák grafikus megvalósítása – szerintem – igencsak jóra sikerült. Van hangulatuk a Kárpátok sűrű, sziklákkal és bércekkel gazdagon hintett erdeinek, a végtelen galíciai síkságoknak vagy a tüzérséggel szinte földig rombolt lengyel falvaknak. Én legjobban az alkonyati-szürkületi pályákat szerettem, hiszen ott extra kihívást jelentett a jellemzően szürkés színű egyenruhában támadó ellen felismerése és eliminálása. Sajnos ehhez illet megvárnom az éjszakai játékórákat, mert nappal a szemem kifolyt, míg megláttam valamit a képernyőn, ami mozgott. Ha már tüzérség: a játék nagyon hamar megtanít a bombatölcsérek őszinte megbecsülésére és használatára. Egyáltalán, a fedezékek értékelésére. Bár a Tannenberg nagy előnye, hogy nem kell szórakozni isten háta mögötti újraéledési pontokkal, vagy a respawn előtti, direkt beiktatott szünetekkel, de jobb, ha életben maradunk. Kizárólag szubjektív érzésem szerint itt azért kevesebb a headshot, mint például a CoD-ban, de azért a sima puskalövedék is tud fájni, főleg, ha egy megerősített állást támadnánk, mondjuk, hegynek felfele. Apropó: azért csókoltatom a játékdizájnereket egy szerintem fontos hülyeség miatt. A megszokott módon tudunk célozni a fegyverrel: van sima, aztán vállhoz emelt (pontosabb) és végül lélegzetvisszafojtott (legpontosabb) célzási mód mondjuk egy puskával. No, nekem nem sikerült annyit futni és állóképességpontból költeni, hogy érezhetően romoljon a célzásképességem. Nem azért, heti háromszor futok, meg bringával járok 40 kilométert oda-vissza melózni, de hogy az Aranyhegy tetejére felfutva én nem fogok tudni egy dögnehéz puskát rezzenéstelen kézzel célra tartani, az tuti.



Mindennel együtt engem a hangulat és a téma miatt elvitt a játék. A hibákkal együtt tudok élni, a tökéletességet nem is várom el – amit ígért, azt vállalható százalékban teljesíti is a Verdun örököse/folytatása. Ebből sem lesz Fortnite-népszerűségű FPS, de nem is baj. Kellenek a füstös-zamatos ínyencfalatok a tömeghamburgerek mellé...

A valódi Tannenberg

1914. augusztus 26-a és 30-a között, a világháború első hónapjában zajlott le az első, igazi nagy összecsapás a cári orosz és a birodalmi német hadsereg között, a mai Észak-kelet-Lengyelország területén. Az orosz túlerő jelentős volt: két hadsereg 230 ezer harcosa állt szemben a 8. német hadsereg 150 ezer katonájával. A győzelem mégis teljes és német volt: ebben kulcsfontosságúvá vált a vasútvonalak kihasználása, illetve az is, hogy az orosz tábornokok – megfelelő távközlő kábeles összeköttetés híján – rádiókkal tartották a kapcsolatot. A régi orosz kódot a németek már régen megfejtették, s ezt tudták is a cári csapatoknál. A három orosz tábornokra ugyanakkor csak két új, friss kódot tartalmazó rejtjelkönyv jutott, így sokszor teljesen nyíltan beszéltek egymással. Ezt a német felderítők lehallgatták és így könnyebb volt a porosz hadvezetés dolga.

ÉRTÉKELÉS

Az alaptéma remek, a korhűségre törekvés néha a játék alatt vágja a fát, de több ez, mint egy tucatlövölde. Altiszt! Irányzó! Magyarok!

TALÁLÁS: **85%**
TARTALOM: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Hangulatos pályák, szépen kidolgozott egyenruhák, a fegyverek zavarba ejtő kínálata. Ha akarjuk, és hagyjuk, egy véres, de egészen megkedvelhető történelmi utazásra visz.

KONTRA

Nincsenek vezethető járművek (érthető, de akkor is...), emellett nagyon hasonló hatásúak a fegyverek, nehézkes a karrierépítés, néha kihaltak a tájak. Legalább néhány csirke vagy tehén mozoghatna a faluban...

80%

NÉZD, MIT KAPTAM...

A játékos, ahogyan halad előre, és egyre több csatában vesz részt, s persze egyre több killel is büszkélkedhet, kapja szépen a karrierpontokat, és lépegethet előre a szintekben. Ezek a pontok roppant hasznosak, hiszen a Maneuvers-módban használható, új és egyre nagyobb pusztító erejű felszereléseket lehet velük megnyitni. Ki nem vágyott még arra, hogy egy 340 mm-es vasúti síneken gördülő ágyú lövedékét küldje rá az ellenre?!

ROHAAAAAAAAM!

A rövid játéktesztelés közben is világossá vált számomra: gyakran a legváratlanabb kardrohammal lehet a legnagyobb zűrzavart okozni. Tapasztalatom szerint ez főleg akkor válik be, ha egy ellenséges erőktől közepesen zsúfolt, még bemozoghatóan telített lövészárkot vagy megerősített állást támadunk meg. A lőfegyverekhez képest előny, hogy nem kell újratölteni, jól használva borzalmas sebzéseket okoz, és persze jól néz ki.

A TE NEVED

Apróság, de nagyon tetszett, hogy a K. und K. („közös") hadseregnél magyar nyelven tüntették fel a négy játszható karaktertípust. Altiszt, honvéd, irányzó és gránátos – oké, a legutóbbi helyett mondjuk jobb lett volna a rohamcsapat, hiszen a lövészárokharcban a mi oldalunkon is kialakultak az ilyen speciálisan felszerelt csapatok, melyek első, nagyobb bevetésére a 10. isonzói csatában, 1917. június másodikán került sor – eredménnyel.

INVITE ONLY, SRÁCOK...

A játékban lehetőség van persze privát háborúkra is. Szerencsére mindhárom mód választható, s így már csak a mozgósítható haverok mennyisége jelenthet akadályt egy kis Kárpátokbéli online gyilkolászda előtt. Jut eszembe, a Hadtörténeti Intézet és Múzeum igazán szervezhetne egy Tannenberg-bajnokságot, persze korhű fegyverekkel és egyenruhákkal gazdagon díszített helyszínen...

HÁP-HÁP, ANYASZOMORÍTÓK!

CRACKDOWN 3

[ÍRTA **MCMACKO**]

Hányattatott fejlesztés, ínséges időkben való megjelenés, felemás fogadtatás: a Crackdown 3-nak nem könnyű helytállni a 2019-es felhozatalban. Ennek ellenére a játék teszi a dolgát, és megtartotta azokat a pontokat, amik miatt a sorozat korábbi részeit is szerettük.

ADATOK

KIADÓ **XBOX GAME STUDIOS** – FEJLESZTŐ **SUMO DIGITAL** – MŰFAJ **AKCIÓ** – MEGJELENÉS **2019.02.15.** – ÁR **MICROSOFT STORE-BÓL 20 900 FORINT, DOBOZOSAN OLCSÓBBAN IS LEHET.**

Elgondolkodtam azon, hogy egy mélyebb történeti feltárással indítsam-e a Crackdown 3 kritikáját, hiszen a játék előélete igencsak kacifántos volt. De úgy gondolom, hogy senkit nem érdekelnek a száraz részletek. Jobb ezt az egészet röviden összefoglalni: a Crackdown 3-nak már réges-rég illett volna megjelennie, ám a felhőalapú multiplayer és a tartalmi kérdőjelek miatt rettentő sokat forgott a Microsoft centrifugájában. Végül a Sumo Digitalnak köszönhetően 2019 februárjában kijött a kész verzió, szerencsétlenségére pont a kiadóóriás exkluzív kínálatának legínségesebb idejében. Innentől adottak a feltételek, hogy a kakigalacsinból lavina generálódjon. Az Xbox-rajongók sértve érezték mostanában magukat a gyér felhozatal miatt, a Crackdown 3 pedig alapvetően nem éppen egy jövőbemutató látványorgia. Ezeket a pontokat persze az ellentábor is könnyedén meg tudta lovagolni, így gyorsan kialakult a játék körüli patália. Pedig minő meglepetés: a Crackdown 3 jó, és ha leporoljuk magunkról azt a sok keserűséget, amit mostanában az online fórumokon összeszedhettünk, úgy egy kellemes és szórakoztató élményben lesz majd részünk, miközben határozott lépéseinkkel Terry Crewst irányítva New Providence városának világrendjét próbáljuk felforgatni.

VÁR A VÁROS!

A sztori szerint a korábbi játékok idővonala nagyjából pont annyit haladt előre, mint amennyi év eltelt a valóságban is. Az Ügynökség továbbra is a rendfenntartó jófiúk szerepét tölti be ebben a cyberpunkos kliséket sem nélkülöző jövőképben, a másik oldalon pedig most is egy szervezet áll, ami bűnszövetkezet jellegű felépítéséből fakadóan hajt igába egy egész várost. Pedig New Providence nem annak indult, ami lett belőle. A menekülteket befogadó sziget a jólét és a munka helyett mostanra elnyomást tartogat a lakosságnak, a dolgok mögött álló Terra Nova vezetője pedig csatlósokkal biztosította be magának a politikai stabilitást, néhány korrupt vállalatnak és azok vezetőinek a közvetett segítségével. Mi ott kerülünk a képbe, amikor New Providence szigete egy világszintű áramhálózati terrorcsapás kellős közepén érintetlen terület marad, az Ügynökség pedig elindul, hogy kivizsgálja az eseményeket. A hajót leszedik, a roncsok között pedig egyedül Jaxon hadnagy marad életben, de ő sem teljesen ép állapotában.

Innentől kezdve akár magunkra is maradhatnánk a városi dzsungelben, de szerencsére a sziget lakosságának ellenálló közössége újra gatyába szedi hősünket, hamarosan pedig az Ügynökség is visszatalál hozzánk a rádiócsatornákon keresztül. Így egyértelmű lesz a küldetésünk: a Terra Nova konglomerátum felszalámizásával a szigetet kell felszabadítanunk, az elnyomó és világ szinten fenyegető erővel bíró gazférfiakat és gazasszonyokat pedig meg kell reguláznunk, akár életünk árán is.

> Sokszor és sokat késett, de végül révbe ért a Crackdown 3, még ha hagyott is némi kívánnivalót maga után.

Ehhez a feladathoz szerencsére kapunk egy jó nagy játszóteret. New Providence egy sandbox metropolisz, de nem a szó GTA-értelmében. A Rockstar-játékokhoz képest egy kompaktabb és (hogy is mondjam) direktebb, céltudatosabb terep lesz a Crackdown hármas epizódjának színpada. Másik oldalról viszont a város felépítése a nyitottság ellenére is inkább videojátékos jellegű, pályaszerűbb, mint a szokásos városi gengszterkedős programokban.

Hogy mire is gondolok? Középen található az elit negyed, felhőkarcolókkal, kutatóintézetekkel, számítógépes központokkal. A város külső peremén (a térképet nézegetve csak a sziget szoknyájának

Ilyenkor lenne jó, ha áthozhatnánk az Anthemből a jetpackeket. Kinek van ideje átugrálni a map túloldalára?

szoktam hívni ezt a karimát) pedig viskófalvak, ipari finomítók, bányák és egyéb lakónegyedek találhatóak. Minden városrész adott feladatokat tartalmaz, a célok pedig általában egy-egy kingpin, azaz vállalati vezéralak operációihoz tartoznak. Ezek a komák – illetőleg a legyőzésük – adják a kihívások egyik sorát. Feldaraboljuk a főnök körzetének állomásait, ami lépésről lépésre egyre nagyobb erőfeszítést kíván ügynökünktől, majd ha kellően felbosszantottuk a górét, akkor feltárul a rejtekhelye, és elkalapálhatjuk a sejhaját. Mondjunk egy példát: a vasúthálózatért felelős AI robot (amely amúgy Roxy névre hallgat) vasúti állomásainak elfoglalásával feltárul, hogy melyik épületben is tartózkodik őkelme. Persze az állomásokat sem lehet csak úgy megtisztítani, hiszen az egyes mobok ledarálása után az állomásmester robotok is előkerülnek, amik megfelelő fegyverek hiányában kvázi minifőnökként is komoly kihívást jelenthetnek. Aztán a központhoz odaérve emeletről emeletre végigverekedjük magunkat, végül pedig a felső emeleten mi magunk lőjük ripityára Roxy gömbburkát. A robot kinyiffan, az állomásokon megjelennek a felszabadított milícia tagjai, illetve a síneken is automatizált, barátságos lövegtornyok kerülnek elő. És ez csak egy a kilenc főellenfél közül.

Mindegyik boss egy egyéniség, és mindegyik tevékenységének gyengítésével a mi oldalunkra állíthatjuk a városi forgatagot. Ha ügyesek voltunk, a főellenfél központjának a rohama már csak egy sétagalopp lesz. De addig jó párszor meg fogunk izzadni: mire kinyírunk egy-egy főnököt, a városban elszabadul a „körözési mutató", jönnek a lezárás-eventek, és úgy a sztori felétől ezen rövid, de heves események során már nagyon forró helyzetet tudnak okozni a ránk zúduló ellenfelek. Még tovább fokozza a rendszer zsenialitását, hogy a sokat emlegetett Zelda: Breath of the Wild című epizódban pipált „egy szál gatyában nekimegyünk a főbossnak" című mutatványt itt is eljátszhatjuk. Azaz a játék legelején már nekimehetünk a fő-fő ellenfélnek, a végigjátszás pedig így is abszolválható, igaz, megfelelő trükközést és stratégiát igényel a dolog. Tessék, ki gondolta volna, hogy a felmagasztalt Zelda és a sokak által lenézett Crackdown között ilyen párhuzamokat lehet felvonultatni?

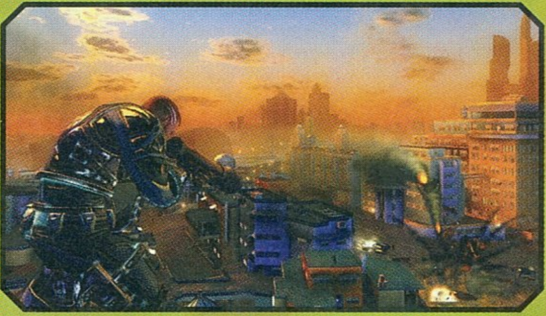
HALADNI CSAK MÓDSZERESEN

Természetesen jobban járunk, ha következetesen haladunk át a városon. Ha te is az általam bejárt útvonal szerint törekedsz középre, úgy egy szabályos, spirálszerű alakzatban fogsz haladni, az óramutató járásával megegyező irányban. Így a fejlődés, az új fegyverek bezsákolása és a fokozódó helyőrségek menetének íve teljesen kellemesen teljesíthető formát fog ölteni. (Ettől én egyszer tértem el tök véletlenül, és egy óriási segítségre bukkantam. Pro tipp: a duplaugrás megszerzésével már megmászható a Science Center, aminek a tetején ott az Oblivion, a játék

titkos szuperfegyvere. NAGYBAN megkönnyíti a kampányt, ha ezt a teljes felderítés olyan 30-40%-ánál már felmarkoljuk...)

Crackdown a múltból

Az első Crackdownt több mint tíz éve, 2007-ben adta ki a Microsoft, az akkor még friss és ropogós Xbox 360 zászlóshajójaként. Nos, azaz majdnem zászlóshajóként. A programnak akkor is megvolt a kritikus közönsége, mert bár a játékmenet zsenialitása már ebben a részben megmutatkozott, a prezentáció nem állt a helyzet magaslatán. Az eredeti GTA fejlesztőinek (Realtime Worlds, David Jonesszal a kapitányi székben) játékában persze igenis ott volt a kraft, és az akkori Halo 3-bétaelérést biztosító kiadás végül egészen sikeres lett az első évben produkált bő másfélmilliós eladással. Itthon tovább fokozta a játék népszerűségét, hogy a program magyar szinkronnal futott. A három évvel később érkező folytatásra a lelkesedés kikopott a közönségből. A Ruffian Games által hegesztett kettes számú epizód csupán az elöd árnyéka volt, a behozott mutánsok pedig sötétebb hangulatúra tekerték a komédiák harsány eszköztárát amúgy kicsit sem nélkülöző Crackdown-atmoszférát. A harmadik rész promóciójának következtében az első Crackdown ingyenesen letölthető Xboxon, ennek hála 4K-ban élvezheti mindenki azt a pontot, ahonnan a sorozat annak idején elindult!



A játékmenet élvezeti faktorát amúgy tovább építi, hogy többféle tennivalónk is akad a városban. A propagandatornyok kiiktatása ugrabugrálós platformer jelleget kap. Az autós feladatok és trükkök nyilván egy kis vezetést hoznak be a képbe (szerencsére nem túl erőszakosan). A rendfenntartó bázisok, finomítók vagy például tömegközlekedési állomások megközelítése pedig mind-mind más stratégiát igényel majd. Találhatunk háztetőkre rejtett hangüzeneteket, lezuhant ügynökök maradékait, és az egészet megfűszerezi a mindenfelé elszórt ügyességi- és titkos gömbök gyűjtögetése. Ez a változatosság olyan hurkot képez, amibe ha az ember egyszer bekerül, alig szabadul belőle. És bár a játék nem fog 50-100 óráig kitartani, azért egy tartalmas 15-20 órát simán ki lehet szedni ebből a mókából. A kampányban még többféle (értsd ez alatt: változatosabb) elfoglaltságot vagy terepet is el tudtunk volna képzelni, de így pont jó a szavatosság egy olyan játék esetében, ami ha tovább tartana, csak az önismétlő szempontjai erősödnének.

„AZOK AZ ÁTKOZOTT ORBOK!"

...kiáltott fel cirka tíz évvel ezelőtt az egyik kollégám, aki az első Crackdown összes jutalombogyóját összeszedte. Ez a Crackdown 3-ban sem kis teljesítmény: az orbok gyűjtögetése ugyanis még vastagon kitolhatja a játékidőt. Amúgy ez az orbalapú bónuszrendszer kicsit ketté is szedi a játékra jellemző navigációt. Légiesen közlekedő (és a program vége felé toronyháznyi ugrásokra képes) ügynökünk háztetőről háztetőre való szökdelése között a zöld bogyókákat gyűjtögetheti, a földön haladva, autókázva pedig az iszonyat tápos rejtett gömbök kerülnek majd elő. Ja, hogy ezek mire jók? A program kvázi XP-rendszerét helyettesítik. Az ügynökünk agilitása, a különböző fegyvercsoportok használati képességei és a vezetési skillek fejlődése köthető hozzájuk, és valahol ezek hozzák be a játék RPG-jellegét. Az orbok mellett a töméntelen akció is segíthet: ha például rakétás fegyvert használunk, minden elpusztított ellenfél vagy járgány után mini-orbok (akár) százai is repülhetnek ügynökünk felé, ezzel is elősegítve a tápolást. Magyarul, ha lőni szeretünk, akkor a lőfegyveres skillek erősödnek. Micsoda meglepetés! Ha bunyóznánk, akkor az öklünk lesz egyre keményebb. Hat szinten keresztül fejleszthetők ezek az ágak, és minden egyes egzakt szintlépésnél egy extra speciális képesség üti a markunkat, amik aztán tovább könnyítik az elénk tornyosuló feladatok megoldásának menetét.

LÁTVÁNYOS-E VAGY?

A fenti kérdésre egyértelmű igen a válasz, de ha azt kérdeznéd tőlem, hogy a játék grafikája szépe, valószínű egy határozott nemmel válaszolnék. A program az Unreal technológiát alkalmazza, és az összkép általában tényleg érdekes. Jó nagy grandiózus látképekkel és színes palettával operál a program. Ha azonban elkezdünk körbenézni, lazán előző generációs asseteket

Hogy lehet valami egyszerre kimondottan futurisztikus és képi világában lényegében elmaradott? Hát, valahogy így.

Minek nekem a Felhő Ereje, ha Terry Crewsként ilyen izmaim lehetnek? Probléma egy szál se.

találhatunk mindenfelé, ami sokakban ki is verte a biztosítékot. Nincs (vagy legalábbis minimális) a blur effekt, ismétlődők a textúrák, egyszerűek a képernyőn mozgó karakterek... Az egész játéktér mégis tágas érzetet kelt, stilizált mivoltában pedig valahol egységes képet mutat. Valamint hozzá kell tenni, hogy Xbox One X-en röccenésmentesen fut a program dinamikus, szinte állandó 4K-felbontásban HDR opcióval, ami azért nem kis dolog. (Persze a PC-változat viszi a pálmát a részletes beállítási lehetőségeinek is köszönhetően!)

Az összkép persze közel sem lehet olyan izgalmas, mint a Sucker Punch nyílt világú játékainál; a Crackdown 3 ellenben méretével és hatalmas játszóterével tényleg más jellegű lehetőségeket hordoz magában, mint akár a Spider-Man legutóbbi videojátékos jelenése. Az amúgy tényleg nem túl kiemelkedő tálalást maga Terry Crews dobja fel igazán, aki hatalmas dumákkal (Quack-quack, motherfucker!), és a szokásos terrikrúzos attitűddel ad egy kis fűszert a túljátszott, nyolcvanas évek akciófilmjeire emlékeztető hangulathoz. A zenék és a hangok is megérnek egy kis taglalást. Maga a soundtrack nem fog nagydíjakat bezsebelni, de kellemes synth alapozást ad a neonfényes városi kontúrhoz. A hangkép pedig példás: az 5.1-es rendszeremnél rég éreztem magam ennyire az akció közepén.

ÉRTÉKELÉS

MCMACKO

Kellemes darálás, ami kikapcsol és szórakoztat – de ennél többet ne várjunk tőle.

TÁLALÁS: **60%**
TARTALOM: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Remekül építkező mechanikák, okosan felhúzott város.

KONTRA

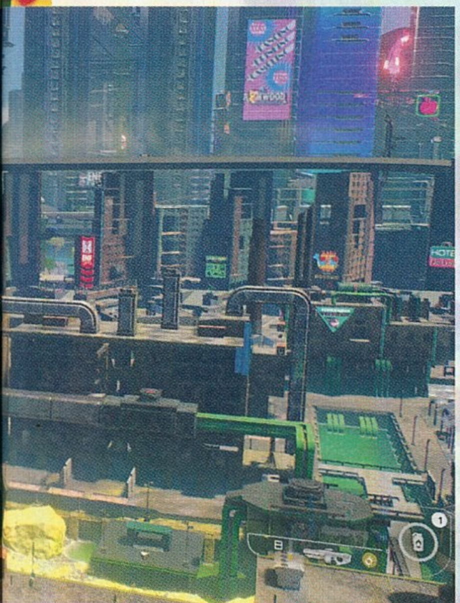
A multi gyenge lábakon áll, de a a prezentáció is felemás.

70%

RONCSDERBI

Ahol a játék nagyot bukik, az a multiplayer. Az Azure-alapú Microsoft felhő nehezen birkózik meg a fokozott rombolhatóság kérdéskörével. Szinkronizációs problémák, döcögés és teljesítménygondok jellemzik a program jelenlegi Wrecking Zone multiplayer megoldásait, és bár van egy területfoglalós és egy ügynökvadászós DM játékmód, ezek közül egyik sem áll meg a lábán. Pláne, hogy egyelőre normális lobbirendszer sincs, talán a szerveroldali limitációk miatt. Nem véletlen, hogy eddig húzták a játék megjelenését, és talán az sem az, hogy a Crackdown 3 két porcióban érkezik, két külön indítófelülettel. Ezzel is mentik az egyjátékos kampányt a multiplayer egyelőre koncepcionálisan izgalmas, de megvalósításában nagyon is felemás mivoltától.

Emiatt azonban kár leírni a Microsoft produkcióját, ami a platformon ráadásul ínséges időkben jelent meg (legalábbis az exkluzívokat nézve). A program nem sokat fejlődött az első két részhez képest, viszont a központi mechanikái óramű jelleggel működnek, és simán behúzzák az embert néhány óra felhőtlen rombolásba, lövöldözésbe és ugrabugrálásba, és nem ez lenne a lényeg? Ha túlteszed magad a körítés hiányosságain, mert azért akadnak, felülkerekedsz az elmúlt évek-hónapok a játékot körül lengő keserű közhangulatán, akkor azon veheted észre magad, hogy egy roppant szórakoztató akcióorgiában vettél részt. Games Pass tulajdonosoknak meg egyenesen kötelező rárepülni. Háp-háp, irány Niemand asszonyság rejtekhelye! G



SÁMÁNTANGÓ A JÖVŐBEN

RE-LEGION

ADATOK

KIADÓ **1C ENTERTAINMENT** – FEJLESZTŐ **ICE CODE GAMES** – MŰFAJ **CYBERPUNK STRATÉGIA**
MEGJELENÉS **2019.01.31.** – ÁR **18 EURÓ, NAGYJÁBÓL 5700 FORINT.**

[ÍRTA **TRAU**] Amióta csak elolvastam a Neurománcot (melyet Ajkay „Armitage" Örkény barátom fordított le zseniálisan), azóta fogva tartanak a cyberpunkos-technomágikus könyvek, ezzel együtt pedig a a szerepjátékok, a PC-s cuccok. És a Shadowrun-világ. Nem véletlen, hogy csillogó szemekkel pötyögtem be a Főnöktől kapott Steam-kódot, várva a játék telepítését.

Most, cikkírás közben már úgy érzem magam, mint a kezdő mágus: oké, sikerült a tűzlabda, az ellen megpörkölve, de érzed, lehetne ez sokkal elegánsabb, pontosabb, jobb, hatékonyabb. Az igazsághoz hozzátartozik, hogy hevenyészett kutatásom szerint az aprócska Ice Code Games indie fejlesztőcsapatnak ez az első dobása. Ehhez (és a 2019 elején kirobbant, a legnagyobb fejlesztőket megrázó botrányokhoz) képest igen tisztességes munkát kaparinthatunk meg, költséghatékony áron.
A Re-Legiont ennek megfelelően vettem digitális és rosszindulatú technomikroszkópom alá, és így mondok felette kíméletlen, de legalább igazságtalan ítéletet. Erős négyes alá.

Sok jó ember kis helyen is elfér, mondják. Nos, pláne akkor, ha a helyi szektavezér valami jó kis szex-szektába csábítgatja a gyanútlan járókelőket.

Na, jó, legyen inkább egy négyes. Hogy miért változott meg a véleményem? Tulajdonképpen azért, mert az amúgy pöpec játéknak egyetlen igazi hibája van csak, de az olyan, hogy szegény szolgálati vérebem (Bodza nevű, eredetét tekintve kisvárosi, mentett puli-foxi keverék) nem egy alkalommal fület hátra csapva menekült ki az asztal alól. Oké, kicsit vertem az asztalt, és hát hangosan anyáztam. Nem értem, egyszerűen nem értem, hogy az egységek mozgatását hogy a jó *<!&#>@ életbe tudták így elrontani?

VIVE LA RÉSISTANCE!

A játék maga egy nem túl eredeti alapötletre épít: távoli jövő, mágia és technológia, város, mindenhol eluralkodjék a szabadság, egyenlőség, testvériség. Vagy valami ilyesmi.

Remélem, ez egyfajta direkt tisztelgés a kultikus, 1993-as, Syndicate című izometrikus, szintén valós idejű stratégiai játék előtt (istenem, a 10 valaha volt legjobb játék egyike, a mai napig imádom…), hogy leendő katonáinkat az utcáról szerezzük be. Oké, itt nem kell elütni Józsi bácsit, hogy újraélesztve és felturbózva a saját emberünk legyen: elég a megfelelő mágikus erővel bíró egységeink térítőmunkája. A lelkessé vált követőket, azaz a két lábon járó alapanyagot ezután az elképzeléseinknek, illetve az adott stratégiai-harcászati helyzetnek megfelelően transzformálhatjuk át a kívánt harci egységgé. Ezek körét a játék előre haladtával bővíthetjük, de alapvetően a klasszikus kategóriákat (közelharcos, mesterlövész, hacker/pénzszerző, pap, doki, lopakodó felderítő) fedik le. Ebből kell kimixelni azt a csapatot (vagy éppen csapatokat, ha olyan a pálya), amely megfelelő ütőerőt jelent a hosszadalmas összecsapásokban. Ehhez a megtérített (és persze egyszerre csak meghatározott számú) embereken kívül némi hit és pénz is kell: előbbit a szentélyekhez imádkozó papjaid, utóbbit a „bankautomatákhoz" állított, azokat úgymond feltűnésmentesen megcsapoló hackerek állítják elő – szintén felső korláttal ellátott mennyiségben, azaz egyik sem lehet több egy előre meghatározott értéknél. Van egy főhadiszállásod is: ha ez megsemmisül, akkor vége a dalnak, szóval fél szemmel erre is illik figyelni – főleg, ha mondjuk, már a pálya másik, jóval távolabbi felén hadakozol, és felbukkan egy csapatnyi ellenséges, rakétás mesterlövész, aki pillanatok alatt leamortizálja a templomocskádat…

Szeretnél egy cyberpunk világban S&M kosztümös próféta lenni? Akkor a Re-Legion különleges stratégiázását neked találták ki.

elnyomás, felkelés. Persze, te vagy a lázadók szektaalapító vezére (később kiderül, azért ezzel a felfogással nem vagy egyedül), és a feladatod, hogy egy valós idejű stratégiai játékban embereidet a győzelemig, a szegény, elnyomott, a tudatlanság mindent beborító, nyúlós szürke ködtengerében vakon botorkáló (oké, a pályák majdnem minden szegletében neon világítótoronyként ragyogó, khm, erotikus bárokat is sűrűn használó) lelkeket felszabadítsd, hogy

EGYSÉGBEN ÉS TÖMEGBEN AZ ERŐ

A hangulat engem megfogott. Főleg úgy, hogy mint minden rendes, jó munkásember, döntő többségében éjjel, a két- és négylábú hozzátartozók nyugalomra térése után, fülessel, a sötét játszószobámban volt szerencsém kalandozni. A nyomott,

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

ÉRTELMÉT VESZTI

A gépágyúkat felejtsd el. Gyakorlatilag semmi értelmük nincs: egyetlen hőskarakter javítja, s életerejük konvergál a városba bemerészkedő BTR-80-asével – néhány lövés, és végük. Ráadásul drágák, keveset lehet belőlük letenni, és néha hajlamosak elfelejteni lőni az ellent. Ha minden igaz, akkor, ha már közelharcban vagy vele, és beértek a gépágyú hatósugarába. Szóval ez nem egy W40K-s védelmivonal-kiépítős dolog…

SZANITÉC!

Legyen mindig megfelelő mennyiségű doki (Worshipper) a csapatban. Igaz, Shaneen nevű hőskarakterünk sokkal nagyobb adagokban adja vissza az életerőt, de belőle csak egy van: a dokikból 5 volt az alap, de nagy csapatnál ez felmegy simán 10-re is. Egy-egy kisebb csata után megéri visszavonulni, és velük ingyen max életerőre felgyógyítani a sérülteket ahelyett, hogy drága pénzért és imapontért újakat készítenénk menet közben.

HITTÉRÍTÉS

Az újoncokat legegyszerűbben a metróállomásoknál lehet összeszedni, a kijárat felett az óra mutatja, hány másodperc múlva érkezik az új szerelvény, az új járókelőkkel. Ha már elindultunk az ellenséges főhadiszállás vagy más, kijelölt célpont felé, útközben is lesznek gyalogoscsoportok. Ezeket is használjuk bátran – csak figyeljünk oda, hogy az áttérített újoncok ne induljanak vissza honvágyukban a saját főhadiszállásunk felé.

AZ ŐSÖK EMLÉKE

Nem véletlenül emlegettem a Bullfrog Productions 1993-as remekművét, a Syndicate-et. A Re-Legion igen szorosan követi a korszakalkotó ős nyomdokait: feladatok egymásra épített sorozatával tudjuk elérni a célunkat, ehhez járókelőket kell „zsákmányolnunk" és őket átalakítanunk, majd lehetőleg életben tartanunk az egymást követő összecsapásokban. Mai szemmel már kifejezetten vicces, ahogyan az 1993-as megjelenést követően a sajtó a Syndicate vérességét, erőszakosságát, durvaságát vetette a fejlesztők szemére. Mindezt, ha jól emlékszem, 1024x768 felbontásban, erősen pixeles környezetben, headshot után fröccsenő agyvelő nélkül...

tompa, szürkés színek, a zene, a képi világ összessége engem elvitt magával, s döntő többségében tényleg szerettem próbálgatni a megfelelő csapatkeveréket, felfedezni a pályákat, kipróbálni a nyerőnek hitt (de általában nem annak bizonyuló) stratégiákat. Saját tapasztalatom szerint minden pályának mindig van legalább két megoldása: egy, a győzelem után szinte totál egyszerűnek tűnő (oké, de mire rájössz, mi lesz az...); és egy nehezebben bejárható, erőforrás-gyűjtögetéses, szívósan előre araszolós. Van, amikor egy-egy csavarral (mondjuk az amúgy szerintem harmatgyenge, lopakodós-kommandós nénikkel végrehajtott hátorszúrgábeli akcióval) lehet feloldani a patthelyzetet, de ez eléggé ritka. Sokkal inkább bizonyult számomra jó megoldásnak a mágikus és pénzbeli erőforrások csurig feltöltése, az egységek lehetséges létszámának kimaxolása, és a megfelelő csapatkeverék összeállítása után a túlerővel, egy ponton végzett, gőzhengerjellegű, de ésszel indított, nem előre rohanós áttörés. Történelmet kedvelő vájtszeműeknek: inkább Montgomery, mint Rommel taktikai megoldásai működnek ebben a játékban is.

NEM AZ ESZÉÉRT SZERETJÜK

Amitől viszont szabályosan agyhúgykövet kaptam (de olvasgatva a steames visszajelzéseket, értékeléseket nem csak én), az a csapatok mozgatása. Persze, működik a szokásos „Ctrl plusz szám" egységkijelölés, majd a számokkal azokra ugrás. Igen ám, de van egy, azaz inkább két nagy elb..., akarom mondani, bökkenő. Az egyik: meglepően kevés a kiadható taktikai utasítások száma, és ezeket is finoman szólva sajátosan értelmezi a gépi intelligencia. Nálam a Warhammer 40K-féle csapatmozgatás az etalon: na, ilyenre itt ne számíts. A legvadabb számnyomogatással és egérkattintgatással sem sikerült a klasszikus „elöl az izomemberek, mögöttük a mesterlövészek" alapszendvicset üzemszerűen előállítani. Összevissza mászkál mindenki, még akkor is, ha a kijelölt pont őrzésének parancsát adom ki nekik. Ha meg támadásra vezénylem őket, akkor pedig amőbaalakzatban, eszement csürheként vetik magukat az ellenségre. Ez mondjuk, nem tesz jót a törékeny mesterlövészek testi integritásának: pedig ők előszeretettel rohannak a legelső csatasorba, hiszen könnyebb felszerelésük miatt gyorsabban mozognak, mint a páncélozott, jól felfegyverzett, de emiatt lomhább „bicskafiúk". Hasonlóképp nehézkes (és akkor még elég finoman fogalmaztam eme kései órán...) a sima csapatmozgás is: itt is el lehet felejteni a rendezett, alakzatban történő mozgást és helyszínre érkezést. Az elhangzott rengeteg, néha elég nyers kritika hatására a fejlesztők ígéretet tettek a fórumon, hogy javítanak ezen – meglássuk.

ISTEN SZAVA

Ezzel együtt azt mondom, érdemes néhány órát és három közepes méretű alappizza árát belefektetni a Re-Legion kilenc pályájába, egységeibe, történetvonalába. Sosem fogok annyi időt beleölni, mint amennyit anno az eredeti és utolérhetetlen Syndicate-be nyomtam a gimiben, de kellemes, hangulatos esti kattintgatásnak tökéletesen megteszi. Szerintem a fejlesztők sem akartak az Electronic Arts (még megmaradt, ehehe...) babérjaira törni. A sztoriban van DLC-nek való tartalék, a fejlesztők alapvetően jól és gyorsan kommunikálnak a fórumon, jönnek a patchek is sorban. Ha valamit tudnak kezdeni a mozgatással, még a végén vissza is rakom a gépre a játékot, és kipróbálok egy másik szektát is. Igaz, nekem bejön a gépi kódot Isten szavaként értelmező jelenlegi. Connection to God – established...

ÉRTÉKELÉS

TRAU

Rég láttam egyetlen hibás részlettel így agyonverni egy játékot. A hangulat szerintem remek, sajnálatosan kevés játékban szereplő témára húztak fel egy alapvetően helyre kis RTS-t. Alapvetően jól összerakott iparosmunka, bár némi csiszolgatás még ráférne...

TALÁLÁS: **90%**
TARTALOM: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO

Hangulat és látvány alapvető összhangja, hosszabb távon sem idegesítő zene, grafikai poénok, nekem bejövős, kellően noir jövőkép.

KONTRA

Irányítás, irányítás, irányítás... A pályák néha nagyon csőszerűek, s lehetne több taktikai utasítás is. A minitérkép közepesen használható.

80%

KIMAXOLVA

Csak teljesen feltöltött imapont- és aranykészlettel, teljes létszámú és megfelelően felépített csapattal érdemes támadni. Nem lesz olyan hadjárat, ahol ne szenvednénk el fájdalmas veszteségeket, s ezek pótlása sokba fog kerülni. Főleg az arany lesz a szűk keresztmetszet, erre nagyon oda kell figyelni. Az erős egységek érthetően sokkal drágábbak, és elég kellemetlen, ha a legutolsó csata előtt fogy el az aranyunk.

APROPÓ

Mind az imapontokat adó szentélyek, mind a pénzt köpő ATM-ek alapesetben négy főt fogadnak, mint „kezelőt". Egyrészt ide mindig a megfelelő specialistát (Worshipper és Hacker) kell állítani, másrészt mindkét erőforrás 8-8 emberre felfejleszthető. Rögtön a legelején kötelező feladat, ha lehetséges. Ekkor sokat kér, de gyorsan vissza is hozza az árát. A drogkereskedők és más, kiemelten haszontalan alakok eliminálása is hoz vagy 4000 aranyat...

JÁRŐR SEM KELL

A pályán vannak olyan épületek (Dojo vagy Seraph például), amiknek elfoglalása a környező terület feletti ellenőrzés elnyerését is jelenti. Ezekkel növelhetjük meg a saját, illetve csökkenthetjük az ellenséges erők maximális létszámát. Egyrészt érdemes a játék elején felderíteni a saját területünk egészét és megkeresni a „gazdátlan" Seraphokat, másrészt, amint lehet, az ilyen ellenséges objektumokat kötelező elfoglalni, átvenni.

EGYEDÜL A TÖMEGBEN

Érdemes észrevenni a nem is annyira rejtett társadalomkritikát is a játékban. A járókelők céltalan életének hangsúlyozása, a valóságos vagy virtuális gyönyöröket kínáló üzletek fényforgataga, mint szinte egyedüli, színes villódzás, vagy az a rész, amikor az elnyomó rendszer titkait feltöltöd a netre, és nem a forradalom tör ki, hanem különböző emberi frakciók, szekták alakulnak, és a városlakók egymás ellen fordulnak. Ismerős valahonnan, nem?

A RÉMES NÉGYES MEGMENTI A VILÁGOT

ADATOK

KIADÓ **MAGIC DESIGN STUDIOS** – FEJLESZTŐ **MAGIC DESIGN STUDIOS** – MŰFAJ **AKCIÓ-PLATFORMER** – MEGJELENÉS **2019.01.23.** – ÁR **STEAM 20 EURÓ, NAGYJÁBÓL 6350 FT**

[ÍRTA CHARLIE] **Az Unruly Heroes nemcsak a kínai mitológia varázslatos világába vezet be, hanem egyúttal egy hihetetlenül stílusos és frappáns ötletekkel teli akció-platformer élményt is kínál, amit garantáltan imádni és utálni is fogsz egyszerre. Hidd el, jobb, ha felkötöd a gatyád!**

Az alig pár éve, pontosabban 2015-ben alapított Magic Design Studios első játékát a kínai hitvilág közel összes nagyobb szereplőjét felvonultató, a 16. században eredetileg névtelenül publikált, de később Wu Cheng'ennek tulajdonított, hazájában alapműnek számító Nyugati utazás, avagy a majomkirály története című regény inspirálta. A kínai mitológia, mondavilág és népmesék rengeteg elemét magába sűrítő könyvből merítő Unruly Heroes története szerint a világ egyensúlyát fenntartó Szent Tekercset egy nap a gonosz erők szétszaggatták, elszórt darabjai nyomán pedig szörnyűséges fenevadak keltek életre, amik elkezdték feldúlni a világot. A rend visszaállításának feladata négy merőben eltérő, szokatlan hősre hárul: Sanzang, a bölcs, Wukong, a félelmet nem ismerő majom, Kihong, a kapzsi malac és Sandmonk, az érzékeny fenevad áll rendelkezésre, hogy bevégezze sorsát.

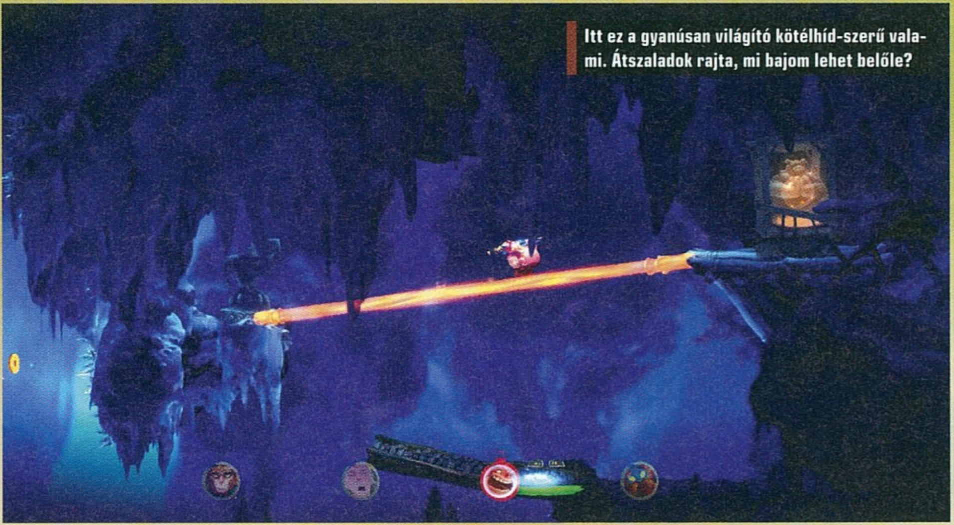
A KELET HŐSEINEK LEGENDÁJA

A négy karakternek nemcsak a személyisége és megjelenése, de harcstílusa is merőben eltér, így míg Sanzang apró fénygömbjeivel támad az ellenfelekre, addig Wukong hosszú botjával csap szét köztük, Kihong lándzsájával és lufiszerű testével tesz rendet, Sandmonk pedig hatalmas ökleivel zúz darabokra bárkit, aki az útjába kerül. Emellett négyük közül csak az atletikusabb Wukong és Sandmonk képes duplán ugrani, Sanzang és Kihong csupán egyetlen nagyobb ugrást tud produkálni, cserébe viszont az ugrást követően egy könnyed siklással tudják elodázni a földet érést. A különböző karakterek továbbá nem csak a változatosságot, az eltérő játékstílusokat, no, meg persze a többjátékos lehetőségeket biztosítják, hanem mindegyikük képességei az alapvető koncepció részét képezik, és kulcsfontosságúak a továbbjutáshoz. A kifejezetten az adott hősöknek készült oltárokra állva Sanzang egy hatalmas fénygolyót lőve kapcsolókat tud aktiválni, Wukong hidakat emel a botjával, míg Kihong ballonná változva a magasba röppen. Egyedül szegény Sandmonk nem kapott ilyen oltárt, de cserébe kizárólag ő tudja szétrombolni a kék energiától izzó kőoszlopokat, így nem kell aggódni, bőven akad neki is tennivaló. Az Unruly Heroes a négy karakterből adódóan legfeljebb négyen – technikai okokból kizárólag lokálisan –, de természetesen akár egyedül is játszható, azonban utóbbi esetben is elengedhetetlen az összes hős, akik között a játékos egyetlen gombnyomással, bármikor szabadon válthat az aktuális kihíváshoz igazodva.

TEMPLOMTÓL AZ ALVILÁGIG

A négy merőben eltérő világot – Skull Canyon, Taoist Temple, Underworld, Flaming Mountain –, azokon belül pedig összesen 29 pályát tartalmazó Unruly Heroes a Unity motorral lehel életet a mesterien meganimált, valamint művészi, kézzel megrajzolt karakterekbe, helyszínekbe és lényekbe, amik a témához és hangulathoz tökéletesen passzoló zenékkel társulva páratlan módon mutatják be ezt az eposzi kalandot. A 29 pálya elsőre talán kevésnek tűnhet, de valójában több is, mint elég, ráadásul a zseniális pályatervezésnek, valamint ötletes fejtörőknek és játékelemeknek köszönhetően egy pillanatra sem érződnek ismétlődőnek vagy erőltetettnek. Arról már nem is beszélve, hogy a szívós főellenfelek és trükkös platformer kihívások leküzdése valószínűleg még a legügyesebb játékosoknak sem megy majd elsőre – nekem is volt bőven 'mindjárt a kontrollerbe harapok' pillanatom. Az abszolút

Az Unruly Heroes-hoz hasonló játékkal talán a Trine-sorozat trilógiává válása óta nem játszottunk. Üdítő a frissesség és a témaválasztás.



Itt ez a gyanúsan világító kötélhíd-szerű valami. Átszaladok rajta, mi bajom lehet belőle?

Döntsétek el ti: szerintetek krokodilra vagy cápára hasonlít jobban ez a jeges akadály?

maximalisták emellett még jó pár plusz órát eltölthetnek az alternatív kosztümökre elszórható összes érme begyűjtésével, a csinos kis művészeti rajzokat megnyitó titkos tekercsek felkutatásával, no, meg a maximális smaragd fokozat megszerzésével – ez utóbbi még a fejlesztők szerint is kemény dió.

A különböző világok és pályák folyamatosan vezetik be az új elemeket, vagy épp csavarnak egy nagyot a játékmeneten. Vegyük például az egész Underworld világot, ahol végig hőseink aranyos bébi énjét irányíthatjuk, és mivel ebben az állapotban elveszítik harci képességeik nagy részét, így teljesen új módokon kell felülkerekednünk a kihívásokon. Ugyancsak ötletes, ahogy időnként ellenfeleket megszállva, azok képességeivel kell kapukat megnyitnunk, vagy egész pályaszakaszokon boldogulnunk, de az olyan átmeneti fegyverek is feldobják az élményt, mint például a mindent magába szívó kulacs, amivel nemcsak ellenfeleinket húzhatjuk közel, hanem platformokat is mozgathatunk a segítségével. Persze nem szívesen lőnék le előre minden egyes poént, úgyhogy mellőzöm is a további konkrétumokat.

A KÉSZÍTŐKRŐL

A Magic Design Studios egy rendkívül lelkes független stúdió, ami kiváló minőségű szórakoztató tartalmak, CG-animációk, de főleg videojátékok gyártásával foglalkozik. A csapat tagjai közt számos veteránt találhatunk, köztük nagy többségben volt Ubisoft-alkalmazottakat, akik már olyan címeken is dolgoztak, mint a Rayman, a Raving Rabbids, a Splinter Cell, az Assassin's Creed, a Valiant Hearts, a Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands és sok másik. Ilyen stábbal és az Unruly Heroes után kíváncsian várjuk, hogy legközelebb milyen újdonsággal hozakodnak elő.

PRÓBÁLD ÚJRA

A korábban említettek mellett minden karakter rendelkezik klasszikus módon egy erősebb és egy gyengébb támadással, amik egymással kombinálhatók, valamint egy mindent elsöprő végső csapással is. Utóbbi persze csak a használatához szükséges sáv feltöltése után vethető be, amit ellenfelek legyőzésével, vagy tereptárgyakból felszedett pontokkal érhetünk el, így érdemes szorult helyzetre tartogatni. Sanzang ekkor egy fénymezőt von maga köré, ami folyamatosan sebzi az opponenseket, Wukong árnymásaival kalapálja el a környező gonoszokat, Kihong egy hatalmas golyóvá változva buldózerként tarol le mindent, Sandmonk pedig óriássá nőve osztja tovább a pofonokat. A különféle támadásokon túl a legsokrétűbb interakciós lehetőség azonban mégis csak a megfogás, amivel nem csak az ellenfeleket ragadhatjuk meg, hogy aztán elhajítsuk őket – teszem azt a közelben forgó halálos pengék forgatagába –, de idővel többek között ezzel szerelhetjük le 'vissza a feladónak' stílusban a ránk zúduló lövedékeket, ami nemcsak a főellenfelekkel szemben jön kapóra, hanem gyakran a továbbjutáshoz is elengedhetetlen.

Annak ellenére, hogy a kínai mondavilág inspirálta, az Unruly Heroes zseniális kampánya többnyire, avagy a nagy ritkán megjelenő Könyörületesség Istennője, Guanyin Pusa útmutatásait, valamint néhány mókás párbeszédet kivéve mellőzi a narrációt, bár ezért a játék többi eleme bőségesen kárpótol. Az időnként kegyetlenül nehéz pályákkal szemben a játék meglepően nagylelkű az elhalálozás/újraéledés terén, így szerencsére nem kell a körmünket rágva figyelni, ahogy szép lassan fogyatkoznak a szíveink, és végül jön a kegyetlen GAME OVER felirat. Ha teljesen kifogynánk az életnedűből, pár pillanat múlva lebegve visszatér a lelkünk, amit kipukkasztva minimális életerővel, de visszatérhetünk – kivéve, ha egy szörny előbb lecsap szellembuborékunkra. Amennyiben egyedül játszunk, kicsit más a helyzet, mivel ebben az esetben egy másik hőssel rögtön folytathatjuk a kalandunk, akivel az előbb leírt módon szintén visszaszerezhetjük elbukott harcosunk lelkét. Az elesett karaktereket a pályákon szakaszosan elhelyezett lámpások meggyújtásával is feléleszthetjük, ami az összes hős feltámasztása mellett teljesen feltölti életüket, valamint mentési pontként is szolgál.

A kampány mellett az Unruly Heroes tartalmaz egy kompetitív PvP módot is, ami a sztorival ellentétben nemcsak lokálisan, de 5 különböző pályán akár interneten keresztül is játszható, a négy jól ismert hőssel, más játékosok híján akár CPU harcosok ellen is. Apró csavarként ebben a módban végső csapások helyett magunkra ölthetjük az egyik általunk választott főellenfél szerepét, de a pálya különböző pontjain elszórt erősítőkkel is előnyt szerezhetünk a többiekkel szemben.

ÉRTÉKELÉS

CHARLIE

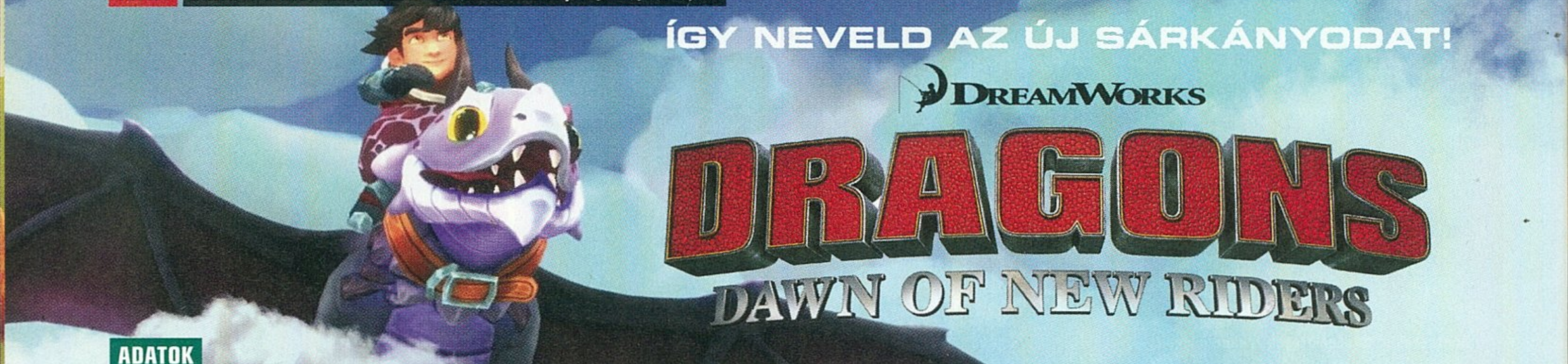
Az Unruly Heroes egy varázslatos keleti mese, négy hős küzdelméről a szörnyek uralta világokon át. A dinamikus, kiváló ötletekkel teli pályák a káprázatos, kézzel rajzolt látványvilággal és a témához tökéletesen passzoló zenékkel társulva páratlan élményt nyújtanak.

TÁLALÁS: **85%**
TARTALOM: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO
Audiovizuális kényeztetés, remek koncepció, no meg eszeveszettül szórakoztató egyedül és barátokkal is.

KONTRA
Jó lett volna egy kicsit több narráció, és szerencsére csak ritkán, de előfordul, hogy néhány mozgó platform nem úgy működik, ahogy kéne.

80%



ÍGY NEVELD AZ ÚJ SÁRKÁNYODAT!

DreamWorks DRAGONS DAWN OF NEW RIDERS

ADATOK

KIADÓ **OUTRIGHT GAMES** – FEJLESZTŐ **CLIMAX STUDIOS** – MŰFAJ **AKCIÓ** – MEGJELENÉS **2019.02.01. (PC-RE 02.15.)** – ÁR **STEAMEN 40 EURÓ, NAGYJÁBÓL 12 700 FORINT.**

[ÍRTA **BÖJTI**] **Visszatérnek Hibbant-sziget harcosai, hogy ismét egy igen komoly problémával nézzenek farkasszemet, ám ezúttal Fogatlant és kis barátját többé-kevésbé nélkülöznünk kell, hogy egy új, még növésben lévő sárkányfiókával vágjunk neki az izgalmas, fejtörőkkel teli kalandoknak.**

Egy pillanat. Azt hittem, hogy az Így neveld a sárkányodat-játékban vagyok, Orcs Must Die!-ról szó se volt!

Utoljára tavaly decemberben adtam némi tanácsot a kisgyerekes szülőknek, de a sárkányok moziba való visszatérésével egyidejűleg, ahogyan azt már megszokhattuk, itt a videojátékos adaptáció is, méghozzá kifejezetten a kisebbeknek, amely Fogatlan nagy szerelme helyett egy egészen más történetet mutat be. Más kérdés, hogy míg a Paw Patrol a legkisebbek igényeit tartotta szem előtt, addig a Dawn of New Riders már a kicsit idősebbek felé nyújtogatja hívó karját – nem véletlen a korhatározás (7 éves kortól ajánlott) sem, hiszen az Így neveld-sorozat 2010-es és 2014-es epizódjain, vagy éppen a tévésorozaton a kicsik is elnevetgélnek, de leginkább az általános iskolások élvezik. Éppen úgy, ahogy a játékot is.

KELTETŐ ÉS GONDOLKODTATÓ

A történetben bár felbukkannak a közismert és szeretett karakterek is, így például Fogatlan is újra és újra tiszteletét teszi a kampány során, összességében egy fiatal fiúról és tojásból frissen kikelt társáról mesél a cselekmény, amely természetesen új gonosztevőket, irányított és megőrjített sárkányokat hoz a képbe, miközben a frissiben egymásra talált párossal kell utánajárni, miért és hogyan égetnek fel mindent a megbolondult hüllők. Alapesetben a játékos a fiút irányítja, akivel a növényzetet és a tereptárgyakat egyaránt kezelésbe lehet venni, na, és persze az ellenfeleket is, akik normál, páncélos, távolsági fegyveres emberek, kisebb-nagyobb sárkányok. Útközben összevalókat gyűjtögethetünk, erősebb felszerelésre bukkanhatunk, a rendre feltűnő Astrid (Hablaty, avagy az animációs filmek hősének, Fogatlan barátjának és gazdájának szívszerelme) boltjában pedig aztán lehet potit és buffoló extrákat craftolgatni. Sőt, a kovácsnál a páncélzatot és a fegyvert is kezelésbe lehet venni, így minimális RPG-mechanika is bekerül a képbe – már a páros harc és a logikai fejtörők mellett.

Merthogy a fiúról bármikor átválhatunk a növésben lévő sárkányra, aki termete miatt befér a kisebb réseken is, illetve eleinte csak fagyasztani tud a támadásaival (például a tavak, folyók vizét), de később akár lángokat is fújhat. Képességei általában a fejtörőknél jönnek jól, bár a harcban is segítséget jelenthetnek. Egy-egy esetben pedig használatuk létfontosságú, mivel az utat jelentő platformok, az azokat mozgató szobrok egyaránt így lépnek működésbe: egy kis speckó energia után elmozdul, aminek mozdulnia kell, esetleg kicsit logikázhatunk az elrendezésen, majd végül feltárul a kijárat, aminek mindenki nagyon örül. Lényegében ennyi a játék, ezek a legfontosabb elemei, na, és persze a rafináltnak tűnő főellenfelek, akiket aztán viszonylag egyszerűen le lehet gyűrni.

SEMMI KIEMELKEDŐ

A Dawn of New Riders sok újdonságot nem hoz, lényegében ismerős elemekből építkezik, nem is túl merész vagy éppen látványos, mégis, könnyen az ember szívéhez nő, sikere pedig főleg azon gyerekek között szavatolt, akik egyébként is imádják az Így neveld-sorozatot. A fejtörők feldobják a viszonylag élvezetes felfedezést és a kicsit monoton (de főként picit bugos) harcokat, ráadásul, bár összességében nem valami acélos a grafika, van egy sajátos bája a színes, picit festményes környezetnek, ami még a legcsúnyább esetekben – például repkedés közben, amikor a világtérképen váltunk a helyszínek között – sem annyira zavaró, hogy bárkinek is elmenjen a kedve a kalandtól. Persze, az látszódik, hogy a kisebbek jelentik a célközönséget, 4-8 éves korban pedig a Dragons ideális alany. A gyerkőcöket ilyenkor még úgyis csak a sárkányok, a vicces helyzetek, a kisebb harcok és a kis gondolkodással megfejthető feladványok érdeklik, nem pedig az, hogy a párbeszédeknél csak hümmögések vannak a kiírt szövegek mellé. ■

Az Így neveld a sárkányodat játékadaptációja aranyos, kedves, de cseppet sem egetrengető. Ideális kikapcsolódás.

ÉRTÉKELÉS

BÖJTI

Ha gyerekeknek szánt kasszasiker fut a mozikban, akkor menetrendszerűen érkezik valami videojátékos adaptáció, de a Dawn of New Riders hála az égnek, tud olyat mutatni, ami miatt szerethető.

TÁLALÁS: **72%**
TARTALOM: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **73%**

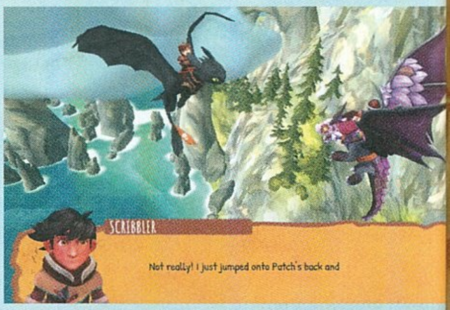
PRO

Könnyed felfedezés a szimpla erdei, havas és jeges, kazamatákkal teli pályákon, miközben néha a harcrendszerrel, néha egy-egy főellenféllel, esetleg egy logikai feladvánnyal gyűlik meg a bajunk.

KONTRA

Sem a látvány, sem a harc nem a legjobb, lényegében igazi újdonságot sem tartalmaz, de gyerekeknél könnyen beválhat, pláne, ha szeretik is az alapokat jelentő sorozatot.

70%



BEVEZETÉS HELYETT BEÁLDOZÁS

[ÍRTA WILSON] **Kézzel rajzolt fantasy-kaland a Sierra-játékok műfajában. Nem véletlen, hogy tömegek repültek rá a Mage's Initiation Kickstarter-kampányára, de négy év várakozás után azért csekélyke lett az esélye annak, hogy a programmal minden stimmelni fog.**

ADATOK

KIADÓ **HIMALAYA STUDIOS** – FEJLESZTŐ **HIMALAYA STUDIOS** – MŰFAJ **KALAND** – MEGJELENÉS **2019.01.30.** – ÁR **STEAMEN 12,49 EURÓ, NAGYJÁBÓL 4000 FORINT.**

A klasszikus és egyben kultikus Sierra-játékok krémjének remake-hegyével a hóna alatt keresve sem lehetett volna jobb stúdiót találni egy, az ezen klasszikusokra emlékeztető új kalandjáték létrehozásának feladatára, de a nyolc év várakozás sajnos nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket. A fejlesztők ugyanis hiába modernizálták a King's Questeket és a Quest for Glorykat, ha közben nem sokat tanultak, maximum azt, miként is működött a mechanikájuk. Amikor viszont egy új világ megálmodásáról és annak feltöltéséről van szó, a Himalaya Studios képességei annyira gazdagok és egyediek, mint egy Las Vegas sötétebbik részén tevékenykedő Roberta Williams-imitátornak.

EGY ÚJ VILÁG

A nyelvtörőnek is beillő Mage's Initiation: Reign of the Elements főhőse, az alig 16 éves D'arc egy évtizede tanulja az elementáris mágia tudományát, és mostanra jött el életének fordulópontja: a nap, amikor az elmúlt tíz év során otthont jelentő mágusok tornyának négy leghatalmasabb varázslója színe elé állhat, hogy egy három feladatból álló megpróbáltatás teljesítésével bizonyítsa képességét, és hivatalosan is varázslóvá váljon. D'arcnak három tárgyat kell megszereznie: egy varázslónő hajtincsét, egy griffmadár tojását és egy legendás trinikornis háromvégű szarvát. Iginor földjén azonban nemcsak legendás lények és egyszerű, a mágiát használni képtelen közönséges emberek élnek, de szörnyek és más rondaságok is, így a meglehetősen egyszerű feladat teljesítése igazából nem is olyan könnyű.

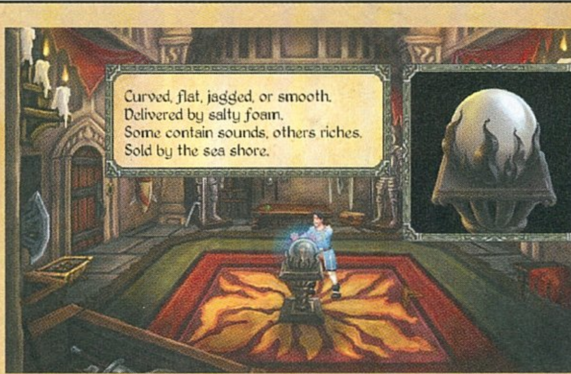
A Mage's nem meglepő módon nem a modern, és nem is a hagyományos point and click kalandjátékok műfaját erősíti, hanem a Sierra által a nyolcvanas évek legvégén elindított Quest for Glory-féle hibrid stílust, amely alapvetően úgy működik, mint bármelyik másik kalandjáték, csak épp van benne harc, karakterfejlesztés, valamint olyan döntési lehetőségekbe futhatunk, melyek kihatással vannak az események és a történet végkimenetelére is. Az első döntés például rögtön a kezdéskor elénk kerül, amikor ki kell választani, hogy D'arc melyik elementál varázslójaként tevékenykedjen. A tűz, a víz, a levegő és a föld mind eltérő varázsigéket kínál, de igazából ettől függetlenül az összes feladványt ugyanúgy kell megoldani.

> A Mage's Initiation a klasszikus fantasy- és kalandjátékokat idézi némi Dungeons & Dragons felhanggal, és kézzel illusztrálva.

A CSIRKE ÉS A KÉRÉK

Feladványból pedig nem kevés akad, az egyszerű, „találd meg ezt a tárgyat" ötlettől kezdve egészen a komplex „kombinálj négy totál össze nem illő dolgot" metódusig. D'arc tárgylistája gyakorlatilag feneketlen, így hatalmas léceket, hordókat és még száz másik kacatot is képes magával cipelni, hátha jó lesz valamire. Ezek megtalálása, a feladványok megoldása pedig tapasztalati pontot ad, ami képességpontokra költhető. Sok haszna ennek sajnos nincs, a sivár, repetitív harcokban ugyan van lehetőség különféle varázslatokat használni, amit egy manarendszer táplál, de a legfapadosabb, kvázi ingyenes bűvige bőven elég a sikerhez. És mivel a mentési lehetőség is szabad, ezért a váratlan halál sem okoz sok fejfájást, és szerencsére a továbbhaladás sem lehetséges, míg nem sikerül minden tárgyat megtalálni, minden akadályt elhárítani – így az ember nem tudja úgy a sarokba szorítani saját magát, mint a Sierra-játékokban. Azért az a pár évtizednyi fejlődés a műfajban nem jött rosszul.

Csakhogy a régi játékok és az aranykor imitálása önmagában még nem elég, és ez az, amit az elmúlt évek nosztalgiahullámában született retró-futurisztikus címek zömének problémát jelent megérteni, vagy a saját hasznára fordítani. A Quake, a Hexen vagy a Quest for Glory nem azért volt felejthetetlen klasszikus, mert úgy nézett ki és úgy működött, ahogy, hanem mert a saját lábán is képes volt megállni, és nagyságát tartalma, ötletei, kidolgozottsága kölcsönözte neki. Ebből azonban a Mage's Initiationnak nem sok jutott: bár világa, története hangulatos, és a helyszínek zömét is sikerült aprólékosan létrehozni, de főszereplője és a karakterek többsége botrányosan ronda, kidolgozatlan és lélektelen, a kalandozás maga teli van tömve felesleges és érdektelen üresjáratokkal. Imitátornak lehet, hogy sikeres, de nemcsak hogy a klasszikusok nyomába sem érhet, de önmagában nézve is alulról súrolja a közepest. ▣



Megvannak a módszerem a vízen járásra, amit bizonyos ikontól tanultam el. A vizet viszont nem tudom borrá varázsolni.

ÉRTÉKELÉS

A Mage's Initationnak megvannak a maga érdemei, hiszen sikeresen visszarepít a kilencvenes évek elejére, de sajnos sem példaképeihez nem érhet fel, sem kalandjátékként nem állja meg a helyét. Kissé unalmas, kissé frusztráló, és csak nagyon kevésszer felhőtlenül szórakoztató.

TÁLALÁS: **60%**
TARTALOM: **50%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **55%**

PRO

Pár kifejezetten szép helyszín, és egy a maga bamba módján megkapó világ.

KONTRA

Rettenetes kinézetű karakterek, gyenge szinkron, suta feladványok, csapnivaló harc.

50%

EGY UTAZÁS CSODÁLATOS VÉGE

[ÍRTA POZANDR] **Több mint egy évtizedet vártunk a Kingdom Hearts befejező részére, ami végre megjelent, és ahogy mindenkit, úgy minket is levett a lábunkról. Megérte a hosszú fejlesztési idő, hiszen a harmadik epizód lett az a játék, amely újradefiniálta a JRPG műfaját, ezzel feladva a leckét minden más fejlesztőstúdiónak. A Square Enix alkotása viszonyítási pont lesz az elkövetkező években, mostantól minden JRPG-t ehhez kell mérni.**

ADATOK

KIADÓ **SQUARE ENIX** – FEJLESZTŐ **SQUARE ENIX** – MŰFAJ **JRPG** – MEGJELENÉS **2019.01.29.** – ÁR **PS STORE-BÓL 20 990 FORINT.**

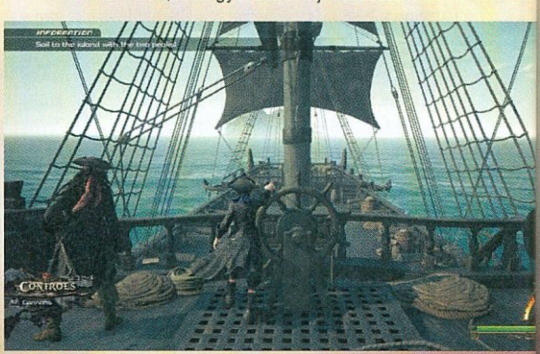
Ehhez a sikerhez azonban hosszú és nehéz út vezetett. A Square Enix két évtizeddel ezelőtt azon tanakodott, hogy hogyan tudna olyan játékot alkotni, amely megszorongathatná a Nintendo akkori üdvöskéjét, Super Mariot, aki a Nintendo 64-es résznél már minden irányba tudott futni. A gondolkodást felismerés, majd tett követte: a Final Fantasy és a Disney világának összemosása működhet, hiszen mindkettő remek címeket adott a világnak. A Final Fantasy 1987-ben mutatkozott be, Mickey egér pedig – aki a Kingdom Hearts történetében is fontos szerepet kapott – jóval korábban, 1928-ban. A Disney is áldását adta a projektre, a Kingdom Hearts sorozat első részének fejlesztése pedig 2000-ben kezdődött el, hogy a premierre két évvel később kerüljön sor: a játék siker lett, elsőre bármennyire is furcsának tűnt a crossover cím ötlete. Annál a karácsonynál az egyik legkeresettebb program a Kingdom Hearts volt az Egyesült Államokban, pár hónappal később pedig átlépte az egymilliós eladást a kontinensen.

A széria második része 2005-ben jelent meg, a rajongók azóta várták, hogy végre elkészüljön a trilógia befejező epizódja. Csak 14 év kellett hozzá.

A pozitív fogadtatás és a zöldhasúak garantálták a folytatásokat, amelyek az évek alatt sorban jöttek. A gond csak az volt, hogy a részek nem egy platformra jelentek meg, a történetet a fő- és mellékjátékok mesélték el, így nehezítve azok dolgát, akik még a PlayStation rendszeren kezdték el a történetet, de valamiért nem rendelkeztek más gyártók konzoljaival.

A Kingdom Hearts 3-ról, a trilógia záródarabjáról már 2006-ban pletykálni kezdtek, de Nomura Tecuja, a sorozat kreatív direktora azt csak 2013-ban jelentette be hivatalosan, a várakozás pedig tovább folytatódott. Az évek teltek, az pedig nem csillapította a rajongók éhségét, hogy a rendező évente egyszer-kétszer közölte, hogy a játék még mindig készül... Nem, ez nem volt elég a rajongóknak. Ők Sorát, Rikut, Kairi-t, Donald kacsát, Goofy-t és Mickey egeret akarták látni, azokat, akiket az évek során megismertek és megszerettek. A késésnek azonban megvoltak az okai: a játék 2014-ben motort váltott, ezért a teljes kódot újra kellett írni. Azok, akik gyerekként játszottak először

Játék a játékban, avagy hogyan csempésszünk Final Fantasy XV, vagy inkább Versus referenciát egy teljesen más projektbe.



TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

KÉPESSÉGEK FONTOSSÁGA

Sora a történet során számtalan képességre tehet szert, ezeket pedig AP-k (Ability Point) ellenében lehet használni. A képességeket a menüben kell aktiválni, így időről időre érdemes benézni, hogy ellenőrizve legyen a lista. Az egyik leghasznosabb a High Jump (magas ugrás) nevet viseli, ezzel juthatunk el elérhetetlen helyekre, ráadásul Sora ennek a főellenfelekkel való küzdelmekben is jó hasznát veheti.

APRÓSÉF FŐZNI AKAR

A L'ecsó főszereplője, Aprósé is szerepet kapott a Kingdom Hearts 3-ban. Remy bisztrója Twilight Townban található, ahol főzni kell. Az ételek alapanyagait minden világban meg lehet találni, Donald és Goofy figyelmeztet is, ha van valami érdekes a közelben. A főzés egy külön játék, az analóg karokkal kell szeletelni, tojást törni és így tovább. Az ételek elfogyasztása ezenkívül időleges statnövekedést ad.

TÖRŐDJ A HAJÓDDAL!

A világok közötti utazás veszélyes lehet. Az első Gummiship egy gyenge kis jármű, egy nagy, űrben megjelenő ellenfél simán legyőzheti. Twilight Townban Niki, Tiki és Viki boltjában lehet pár száz pénzért erősebb, jobb védelemmel ellátott hajót venni, de hogy ezeket megépíthessük, kellenek alaprajzok is. Az űrben játszódó részek jó néhány trófeát adnak, így érdemes időt tölteni a hajók fejlesztésével.

LEGYEN HÓ!

A Disney mindig is remek világokat alkotott, azonban az újabb munkáinak egyik legjobbja kétségkívül a 2013-ban bemutatott Jégvarázs lett, amely a 2014-es Oscar gálán két aranyszoborral is gazdagodott. Elvitte az év legjobb animációs filmjének díját és a legjobb dal díját is. A Kingdom Hearts 3-ban sok emlékezetes pillanat van, mégis a legnagyszerűbb az, amikor Arendelle világában Elsa elkezdi énekelni a Let it go! (a magyar keresztségben Legyen hó!) című dalt. Ezt a nagyszerű klipet a fejlesztők teljes egészében betették a játékba, úgy, hogy annak szereplője lett Sora, Donald kacsa és Goofy. És bár ez a musicaldal furcsának hathat egy játékban, témájának köszönhetően mégis tökéletesen illeszkedik a Kingdom Hearts világába, és segít megérteni, hogy Elsa miért választotta ideiglenesen a magányt.

a Kingdom Heartsszal, mára felnőttek, és január végén megkapták az eposzi kaland konklúzióját.

Az események egyébként 2017-ben gyorsultak fel, egyre több videót és információt kaptak a széria elkötelezett rajongói, de aminek legjobban örültek, az a premierdátum volt. A 2018-as megjelenést persze nem sikerült tartani, a három hónapos késést azonban sokkal könnyebben vették a rajongók, mint a Square Enix azt, hogy a megjelenés előtt a játék jó néhány példánya kikerült a terjesztési láncból, erős fejfájást okozva ezzel a fejlesztő-kiadónak. A Kingdom Hearts 3 tizenhárom év fejlesztés után, január végén jelent meg, és azonnal elvarázsolta a játékosokat. A programnak két dolgot kellett teljesítenie: egyrészt választ kellett adnia a régen feltett kérdésekre, úgy, hogy a történet megfelelő módon záruljon le, másrészt pedig a játékmenetnek elég újdonságot kellett nyújtania ahhoz, hogy élvezetes és érdekes legyen. Bár nem sikerült mindkét feltételt maradéktalanul teljesíteni, a Kingdom Hearts 3-ra (KH3) megérte várni. Lássuk, hogy miért!

EGY MÁSODIK KULCSHÁBORÚ KÜSZÖBÉN

A Kingdom Hearts mindig is az elképesztően kiterjedt történetmeséléséről volt híres. Xehanort, Organisation XIII, Szívtelenek, Senkik, kulcspengeforgatók, sötétség birodalma, különböző idősíkokból jött karakterek – csak néhány fogalom, amik mind a Kingdom Hearts világának szerves részét képezik, és amelyek ismerete nélkül az új felvonás ugyanolyan sötétséget fog ültetni a játékba újonnan kóstolók szívébe, mint amit Xehanort próbál a világra erőltetni. Ez elsősorban azoknak lehet gond, akik Xbox One-on játszanak, mert bár van egy pár perces összefoglaló, ez közel sem elég a Kingdom Hearts 3 történetének megértéséhez. Bizony, itt sajnos a Square Enix által megálmodott, kiterjedt világ nem szolgál a játék előnyére. PS4-en ugyan megjelent egy gyűjteményes kiadás, ami mindent tartalmaz, de azért elég súlyos elvárás egy második konzol vétele (esetleg egy rakás YouTube-videó átnyálazása) egy játék történetének megértéséhez...

Persze így is lehet, hogy azok is kurtán-furcsán fognak nézni, akik ismerik a sorozatot, hiszen a játék kezdetén több a mozgóképes be- és átvezető, mint maga a játék. Indítás után így rengeteg türelem kell az új felvonáshoz, de ha sikerült túljutni a kezdeti nehézségeken, akkor a KH3 megmutatja azt, hogy miért lett sokak azonnali kedvence...

És hogy mit kínál a sztori? Xehanort és az Organisation XIII egy második Kulcsháború kirobbantására készül, de nem a háttérből szervezve az eseményeket, hanem nyíltan felfedve a célokat. Azonban a jók serege szétszóródott, a kedves, kékhajú Aquát elnyelte a sötétség, Mickey egér, Riku és a páratlan hármas, Sora, Donald kacsa és Goofy kénytelen külön utakon járni, egészen a végjátékig. A Kingdom Hearts mindig is egyértelmű üzenetet hordozott: nem szabad hagyni, hogy felülkerekedjen rajtunk a sötétség, mert csak így maradhatunk tiszták, fényesek. A harmadik részben ez talán még fontosabb, mint eddig bármikor, és ezt a főhősök is megtapasztalhatják, ahogyan világról világra utaznak, készülve a döntő összecsapásra.

VILÁGOK HARCA

A történet tehát hagy némi kívánnivalót maga után. Amiben viszont a Square Enix most sem tudott hibázni, az az egyes világok és konfliktusaik bemutatása, valamint a játékmenet tökéletesítése. Ez már az új generáció, így Twilight Town mellett hőseink olyan helyeket járnak be, mint Arendelle (Jégvarázs), Monstropolis (Szörny Rt.), az Aranyhaj és a nagy Gubanc királysága vagy éppen a Toy Box (Toy Story – Játékháború). Utóbbi pedig egy saját, vadonatúj történetet kapott, érdemes megnézni!

Nekem azt mondták, hogy a Kingdom Hearts-ban Disney mesék lesznek, de grátiszban kaptunk mini Disneylandet is.

MINDENT NÉZZ ÁT!

A világok hatalmasak és számtalan dolgot rejtenek. Kincsesládákat, pénzt, szintézishez használható dolgokat, játékkazettákat, ételekhez alapanyagokat, és ez csak a lista egy kis része. A világok elején egy kincsesládában általában találtok egy térképet, ezt feltétlenül keressétek meg, mert szükség van rá, e nélkül könnyen el lehet tévedni. Egyes dolgokkal szintén interakcióba lehet lépni, ezek további jutalmakat adhatnak.

EGÉSZSÉGMEGŐRZÉS

Minden játékban fontos, hogy a főszereplő(k) egészsége megfelelő legyen, de a Kingdom Hearts-sorozat részeiben ez még kiemeltebb szerepet kap. Egy pályán több főellenfél is Sora és társai elé kerülhet, akár közvetlenül egymás után, az életerejüket pedig akár tucatszor is nullára kell csökkenteni. A harcok során használjátok az öngyógyítás képességét, egyebekben pedig a gyógyitalokat.

KOVÁCSMUNKA

A játékvilág egyik legikonikusabb fegyvere a kulcspenge (Keyblade), ezzel küzd meg Sora a Szívtelenekkel, a Senkikkel és a többi rosszfiúval. A kulcspenge fejleszthető, egy-egy upgrade-nek hála erősebbé válik a fegyver, ráadásul minden világ teljesítésével egy újabb kulcspengével gazdagodunk. A kulcspengékkel Sora különböző alakokat tud felvenni, így érdemes kísérletezni, hogy egy-egy ellenfélnél mi válik be.

KRAKEN

Az egyik legnehezebb főellenfél a Karib-tenger kalózainak világában a Kraken: itt három dolog is Sora ellen dolgozik. A Krakent meg kell ölni, ami nem egyszerű, plusz meg kell menteni a Fekete Gyöngyöt és túl kell élni Davy Jones hajójának támadásait. A Krakent erős ágyútűzzel lehet csak legyőzni, ahhoz meg Jones hajóját kell folyamatosan lőni, hogy feltöltődjenek az ágyúk. Ez az egyik legkeményebb kihívás a játékban...

Egy pillanatra azt hittük, hogy Pozandr nem készített Micimackós képet, aztán megnyugodtunk. De hol egy mackós szelfi?

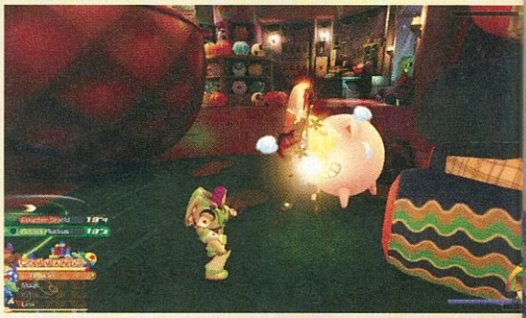
És ez még csak a kínált világok kevesebb mint fele, és ezeken sem lehet 20-25 perc alatt végigszaladni, hiszen mindegyiken temérdek tenni- és felfedeznivaló, no meg harc vár. Harc pedig van bőven, hiszen ez egy akció-RPG-platformjáték. Sorának és barátainak rengeteg ellenféllel kell megküzdeni hosszú utazásuk során. A küzdelmek valós időben zajlanak, tapasztalatot és néha más jutalmakat adnak, és a csapat összes tagja részt vesz bennük, nem beszélve az egyes világokon mellénk szegődő társakról. Utóbbiakra nagy szükség volt, hiszen a főellenfelek nagyobbak és erősebbek, mint eddig bármikor, és nem elég őket egyszer leverni, előfordulhat, hogy tucatnyi alkalommal kell padlóra küldeni egy titánt vagy más csúnyaságot, hogy végleg kidőljön. Néhány külföldi kritika a játék hibájának róttа fel, hogy az összecsapások egy idő után unalmassá válnak, de ez közel sem igaz!

Ez egyrészt köszönhető a Dream Drop Distance-ből visszatérő Flow Motion nevet kapott mozgásrendszernek, amivel még egy falon futva is le lehet csapni tucatnyi szívtelenre, méghozzá hihetetlenül látványos módon! Sora a levegőben ugrál, pörög, egyik ellenfélről a másikra szökken, kulcspengéjével halálos csapásokat mér mindenkire, majd a Flow Motiont aktiválva visszajut a kezdeti helyre. A másik ok pedig az, hogy a fejlesztők a kulcspengén kívül annyiféle támadási módot építettek be a játékba, hogy minden egyes harci helyzetre más és más megoldást tudunk alkalmazni.

Rengeteg ellenféllel kell egyszerre megküzdenetek? Aktiváljátok azt a kulcspengét, amellyel szabadjára engedhetitek Sora dühös énjét! Levegőből jönnek az ellenfelek? Vegyétek elő a dupla nyílpuskát, és támadjatok vissza azzal! És ez még csak a lehetőségek egy apró szelete. Persze előfordulhat, hogy egy-egy konkrét szituációban nem pont ezek az opciók fognak előjönni, de mindig lesz valami, ami kihúzhat az esetleges szorult helyzetekből. A szorult helyzet persze sok ellenfelet jelent egyszerre, ez pedig azzal jár, hogy nagy hirigek esetén a frame rate lecsökken, de egyébként a stabil 60 fps-t a játék lelkesen tartja. A másik következménye a tucatnyi résztvevővel rendelkező harcoknak, hogy a hősökből alig lehet látni valamit, különösen egy attrakció aktiválása esetén. Utóbbiak a leglátványosabb harci mozdulatok, de egyben a legnehezebben irányíthatók is. Képzeljetek el egy titán elleni csatát, amit úgy fejeztek be, hogy egy levegőben száguldó hullámvasút ülésébe pattantok, majd a feje körül repkedve sorozzátok meg, egészen a haláláig! Elképzeltétek? Tetszik a gondolat? Nos, akkor próbáljátok ki!

VILÁGOK VARÁZSA

Ez persze egy Disney-játék, így nemcsak a harcok számítanak, hanem azok az érzések, élmények is, amiket évtizedek óta nyújtanak a mesék, kicsiknek és nagyoknak egyaránt. Ezeket pedig bőven adagolja a Kingdom Hearts 3. Az egyik pillanatban Aranyhajjal táncolunk egy gyönyörű téren, a következőben már azt nézzük, ahogy szegény lányt csapdába csalja Nyanya Banya. Órákkal később egy gyárban lopakodunk, hogy elkerüljük a halálos lézersugarakat, aztán Olaf darabjait keresgéljük a hóban, utána hódeszkázunk, majd a Karib-tengeren egy kalózhajót kormányozva próbájuk meg elkerülni az ellenséges ágyúk tüzét.



A Kingdom Hearts legfontosabb szereplői

Sora

Érdekesség, hogy az eredeti koncepció szerint nem Sora lett volna a játék főhőse. A Disney Donald kacsát szerette volna viszont látni a szerepben, a Square Enix pedig Mickey egeret. Nomura Tecuja ennek megfelelően tervezte meg a világokon kalandozó fiú karakterét, akit a játék angol verziójában Haley Joel Osment szólaltat meg. A főhős nem nyerte el mindenki tetszését, 2007-ben a Game Informer nevű lap a játékvilág egyik „legnagyobb hülyéjének" nevezte.

Riku

A pálca választja a varázslót, ezt régóta tudjuk. Ez igaz a Kingdom Heartsra is: Sora Kulcspengéjének eredeti birtokosa Riku lett volna, de a fegyver megérezte a fiú szíve mélyén rejlő sötétséget. Ezt a sötétséget használta fel arra, hogy új világokat ismerjen meg Destiny Islanden túl, és ennek a manifesztációja első kulcspengéje, melynek neve: Lélekrabló. Később több kulcspengét is megszerez, a legutolsót a sorozat záró darabjában.

Aqua

Aqua megtervezéséhez Nomura Tecuja nem kapott semmilyen iránymutatást, így a lány alakját, külső megjelenését a kedve szerint szabadon alakíthatta. A folyamat során több változatot is kapott, az egyiket a direktor azért dobta a kukába, mert a lány túl sokat mutatott meg magából, így a végső megjelenése sokkal konzervatívabb lett. A karaktert 2011-ben a Famitsu magazin olvasói a negyedik legnépszerűbb Kingdom Hearts-szereplővé választották.

Az aggodalom, a derű, a fülig érő mosoly váltja egymást folyamatosan, mi pedig csak nézzük a televízió képernyőjét, és azon gondolkodunk, hogy a Square Enix szakijai hogyan tudtak ennyiféle játékstílust ilyen tökéletesen összeilleszteni. Persze vannak olyan részek, amelyek kicsit gyengébben muzsikálnak, de az összkép még így is hihetetlenül pozitív.

Debütálása óta a Kingdom Hearts-sorozat összesen 14 alkalommal jelentkezett, története ezzel a harmadik résszel zárul le.

A világok mindegyikének megvan a maga sajátos karaktere: Thébában a romokban heverő város után napsütötte területeken át vezet az út az Olümposz tetejéig, Arendelle hóval borított tájain egy lélek sem található, míg Port Royal kikötője tele van emberekkel, a védelmi toronyban pedig posztoló katonák tartják fenn a rendet. A játékban helyet kapott szereplők mindegyikének megvannak a jellemvonásai. Rexnek mindenre rá kell készülnie, Buzz Lightyear kételkedő típus, Anna csak a nővére miatt aggódik, Aranyhaj életének egyetlen célja, hogy kijusson a tornyából, és megnézze a lámpásfesztivált, Sora pedig, nos, ő gyakorlatilag ugyanaz a jellem maradt, mint amikor megismertük. A Kingdom Hearts 3-ra tökéletesen igaz a mondás, hogy minél többet foglalkozol vele, annál többet mutat meg magából, annál többet kínál. Bármikor úgy dönthettek, hogy kiszálltok a fő történetből, hogy egyéb – játékon belüli – szórakozás után nézzetek. Ez persze a Square Enix részéről fanservice, de tény, hogy remekül sikerült!

A TÖKÉLETES JRPG?

Nem, de nagyon közel áll hozzá. A Kingdom Hearts 3 egy csodálatos, több mint másfél évtizedes utazás végére tesz pontot, és teszi ezt úgy, hogy a történeten kívül másba nem igazán lehet belekötni. A Square Enix az évek alatt akkorára hizlalta a Kingdom Hearts világát, hogy csodának számítana, ha minden kérdésre választ tudtak volna adni. Ez nem is sikerült, az viszont igen, hogy a fejlesztők rengeteg műfajból válogattak, és az apró részeket olyan egésszé gyúrták össze, aminek jelenleg nincs párja. A Kingdom Hearts 3 egy csodálatos tiszteletadás a Disney és a Pixar közelmúltbeli, legjobb meséi előtt (ezt bizonyítja az egész tálalás – nézzetek csak a képekre –, a hangok összessége, a feledhetetlen zene), amit mindenki élvezhet, kicsik és nagyok egyaránt. Mert bár a gyerekekből idővel felnőttek lesznek, de a mesék iránti szeretet ezzel nem tűnik el, és ez így van jól. Felidézik a gyerekkor élményeit, amikor ezek tanítottak alapvető dolgokra: barátságra, szeretetre, a jó megtartására. Azok, akik nem ismerik Kingdom Hearts-sorozatot, gyakran nevezik azt komolytalannak, értelmetlennek, így nekik csak egy tanácsot adhatunk: próbálják ki, és meglátják, hogy a rajongóknak miért lett a kedvence a hosszú évek alatt.

Ők könnyek között fognak búcsúzni a Kingdom Hearts világától. Sorától, Mickey egértől, Donald kacsától, Goofytól és mindenki mástól. Egy hosszú és sikeres együttműködés végét jelenti a Kingdom Hearts 3, az pedig, hogy egyszer lesz-e még erre példa, a jövő ködébe vesző kérdés. Az viszont biztos, hogy Nomura Tecuja sorozatának a videojátékok dicsőségcsarnokában van a helye, méghozzá teljesen megérdemelten.

A GURUK MEGMONDJÁK

BÖJTI FANTASZTIKUS UTAZÁS

Én vagyok az a személy, aki valamiért soha nem játszott a sorozattal. Eleinte egyszerűen nem érdekelt, aztán pedig nem volt kedvem pótolgatni a technikailag elavult részeket. A legújabb epizódot azonban olyan rajongói szeretethullám előzte meg, hogy egész egyszerűen nem hagyhattam ki – noha a pótlás kapcsán úgy voltam, hogy essen neki a régieknek az, akinek hét anyja van. Emiatt az elején szívtam is a fogam, a felvezetés embertelenül hosszú, ráadásul kicsit elmaradott is – de amint túljutottam rajta, elkezdődött a tényleges kaland, a szám is tátva maradt. A Kingdom Hearts 3 tele van szívvel, mesés helyszínekkel és cselekménnyel, miközben olyan fantasztikus zenék szólnak, ami miatt már önmagában minden elismerésem. Ha az előzményeket nem ismered, óvatosan a közeledéssel, ráadásul itt-ott azért kicsit kijönnek a generációkkal korábbi alapok, emiatt nagyjából 88-90 százalékot adnék rá, de a JRPG-rajongóknak és a Disney kedvelőinek nyugodtan lehet ajánlani, mert páratlan élményről van szó.

ÉRTÉKELÉS

POZANDR

Egy felejthetetlen kaland, amit a játékosok megérdemelten fognak emlegetni még hosszú évek múlva is.

TALÁLÁS:	97%
TARTALOM:	95%
JÁTÉKÉLMÉNY:	92%

PRO

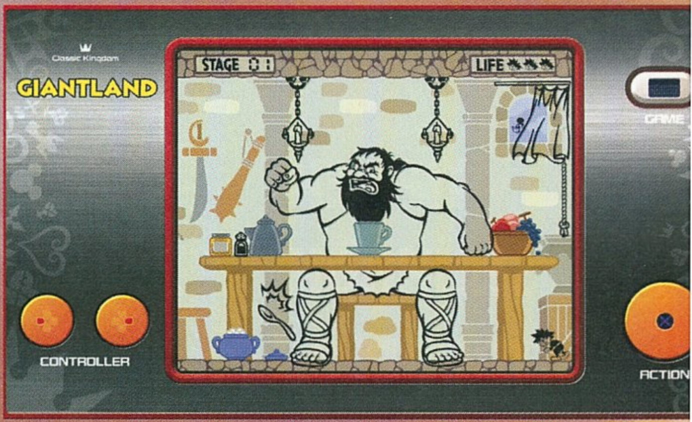
Disney és Pixar világok, remek karakterek, harcok, műfajok nagyszerű egyvelege.

KONTRA

A lore nagysága miatt a történetet nem lehetett kereken lezárni, a harcokat néha nem lehet átlátni. Aki az előzményeket nem ismeri, készüljön fel a töméntelen mennyiségű, elsőre befogadhatatlannak tűnő információáradatra.

95%

Sora akkora tehetség, hogy szaltóból képes tökéletes kört leírni a levegőben. Mekkora karriert futhatna be akrobataként.



EGEREK NÉLKÜLI STRATÉGIA
STELLARIS CONSOLE EDITION

[ÍRTA **DZSÉJT**]

Három évvel a PC-s megjelenés után megérkezett a Stellaris konzolokra, így PS4-re is – ez már csak azért is nagy szó, mert bár a műfaj megfordult már az aktuális generáción, ez az első igazán nagyszabású stratégiai játék a Sony gépén. Bolygók menedzselése, fejlesztések, űrflották kommandírozása, ezt ígéri a Stellaris. De vajon mindez hogyan működik kontrollerrel?

ADATOK

KIADÓ **PARADOX INTERACTIVE** – FEJLESZTŐ **PARADOX DEVELOPMENT STUDIO/TANTALUS MEDIA** – MŰFAJ **RTS** – MEGJELENÉS **2019.02.26.** – ÁR **PLAYSTATION STORE-BÓL 12 490 FT.**

Ifjabb koromban nem igazán rajongtam a stratégiai játékokért, és erről a Command & Conquer tehet, amivel finoman szólva sem voltak vidám pillanataim. Meg akkoriban úgy voltam vele, hogy az igazi játék az FPS, és bármi, amiben X-szárnyút lehet vezetni. Aztán 2000 táján, talán pont a PC Guru egyik CD-jén láttam egy hangulatos trailert, ami ráadásul magyarul szólt, én meg akkor azt mondtam magamnak: ez a játék kell nekem. A program az Imperium Galactica 2 volt, ami egy csapásra megszerettette velem a stratégiai játékokat.

Természetesen sok mindenen átrágtam magam az IG2 után. Nekem is megvolt a Haegemonia, a Homeworld, a Sins of a Solar Empire, legutóbb pedig a Battlefleet Gothic: Armada 2-höz volt szerencsém. És persze a Stellaris is beköszönt hozzám 2016-ban. Nagyon szerettem ezt a játékot, főleg mert sok tekintetben visszaadta az Imperium Galactica 2 hangulatát. Így amikor Böjti megkeresett azzal, hogy tesztelném-e PS4-en, azonnal rábólintottam. Aztán feltettem magamnak a nagy kérdést: hogy a fityfenébe lehet egy valós idejű stratégiai játékot, ráadásul egy ilyen komplex fajtát kontrollerrel irányítani?

STRATÉGIAI KONTROLL

Nos, felejtsd el azt, amit PC-n láttál. A Stellaris kezelőfelületét, vagyis az UI-t teljesen kicserélték. A Paradox nagyon okosan nem maga kezdett neki az átalakításnak, hanem kiadta a munkát annak a Tantalus Mediának, amely a Cities: Skylinest is átportolta PS4-re és Xbox One-ra. A fiúk és lányok pedig nem cáfoltak rá a hírnevükre – a Stellaris új UI-ja rendkívül jól működik kontrollerrel. A menükben a D-paddal lehet navigálni, az X-szel leokézhatjuk a parancsokat vagy kijelölhetjük a navigálni kívánt hajót. A körrel visszafelé lépkedhetünk a menük tengerében, a háromszöggel az idő sebességét állíthatjuk, az L2 és R2 szolgál a zoomolásra, a stickekkel mozgathatjuk a kamerát a térképen, és így tovább. Így leírva talán bonyolultnak tűnik, de játék közben az egész remekül kézre áll. Ha mégis elfelejtenénk, melyik gomb mire jó, sebaj, minden megjelenő ablak alá ki van írva, hogyan használhatjuk az elérhető funkciókat.

Ráadásul az in-game tutorial sincs elaprózva, mint mondjuk a Battlefleet 2-ben, úgyhogy mire eljutunk az első kolónia megalapításához, már úgy fogunk kontrollerrel manőverezni a csillagközi politika menükkel kikövezett útvesztőjében, hogy az egerünk sírva fakad féltékenységében.

A RÉGI GALAXIS UGYANABBAN A KÖNTÖSBEN

Az irányítást és az UI-t leszámítva a Stellaris semmit sem változott. Azaz nyitányként választanunk kell magunknak egy szimpatikus fajt a tíz felsorolt népség közül. Mindnek van néhány speciális tulajdonsága, amik egyrészt meghatározzák a politikai irányukat – hódítók lesznek-e, esetleg a béke mosolygós követei, vagy a középutat választva csak azt vágják kupán, aki támadó szándékkal lépi át a határvonalat.

Valaki szólt már a Pluto Nash készítőinek, hogy lenyúlták az űr-taxiállomásuk dizájnját?

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

KUTASD AZ ŰRT!

A játék arra is felhívja a figyelmedet, hogy fontos a környező naprendszerek felfedezése, ezért már a tutorial során építtet veled egy második kutatóhajót. Ennyi alapvetően elég is az elején, de fontos, hogy mindegyik élére kinevezz egy éppen nem túl elfoglalt tudóst. Ezek ugyanis a kutatás közben tapasztalatot szereznek, fokozatosan nő a tudásuk, ami jól jön, ha szinthez kötött anomáliára bukkansz.

NE BEFOLYÁSOLJ!

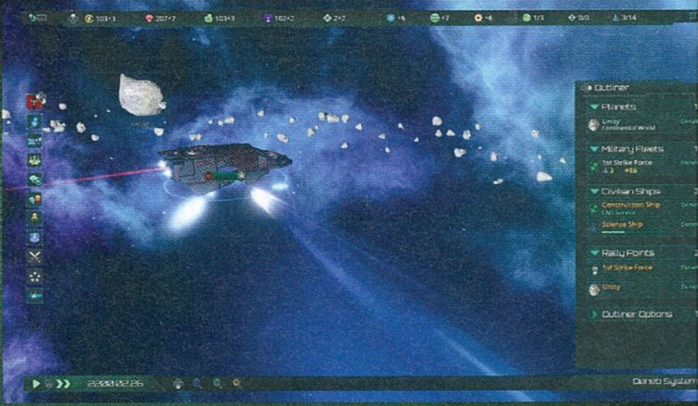
Az egyik legnehezebben szinten tartható forrásod a befolyásod (influence), erre van szükséged, ha új vezetőket akarsz kinevezni valaminek az élére, vagy reformra vetemednél. A befolyást a politikai frakciók igényeinek kielégítésével, speciális kutatásokkal, hadviseléssel és felfedezésekkel növelheted, viszont szinte minden politikai megmozdulás combos adagot vesz le belőle. Szóval csínján a kinevezésekkel!

ENERGIAKRÍZIS

Tapasztalatom szerint a kezdetekkor szintén könnyen kimeríthető forrás az energia. Az ember abba a hibába esik, hogy felépít egy halom létesítményt, aztán azon kapja magát, hogy minden sorban leáll, mert az energiaigény túlhaladta az addigi termelés szintjét. Szóval a játék elején ne építkezzünk agyba-főbe, legyen elég pár ásványbánya, és annyi energiatermelő létesítmény, ahány forrást találsz a galaxisban.

MI A HELYZET A KIEGÉSZÍTŐKKEL?

2016 óta a Stellarishoz jó pár kiegészítő megjelent, ezek közül jelenleg három érhető el PS4-en és Xbox One-on. Egész pontosan a Plantoids Species Pack, a Leviathans Story Pack és az Utopia Expansion kapott helyet konzolokon – ezek külön vásárolhatók meg, vagy a Deluxe Edition részeként. És hogy mi a helyzet a Synthetic Dawnnal, a Distant Starsszal, a Megacorppal és az Apocalypse-szel? Nos, egyelőre sajnos nincs hír arról, hogy ezek is megjelennének konzolra, de reméljük a legjobbakat.



A többi tulajdonság a kutatáshoz, a hadviseléshez és a társadalmi viselkedéshez adhat bónuszokat. Vagyis ezek határozzák meg, hogy milyen technikai eszközeink és fegyvereink lesznek induláskor, illetve, hogy hogyan viselkedik a népünk: xenofóbok vagy nyitottak, esetleg fanatikus katonák vagy a tudomány megszállottjai stb. Igazán ideális faj nincs, de ahhoz elég nagy köztük a difi, hogy megtaláljuk a nekünk tetszőt. Ha mégsem? Nos, mindig ki lehet írni új választást, le lehet taszítani a trónról az aktuális uralkodót, vagy bevezethetünk kényszerreformokat. Persze mindez nincs ingyen, a befolyásod nagyságán múlik, mennyire vagy képes saját szád íze szerint alakítani külön bejáratú csillagállamod. És ezzel máris eljutottunk a Steallaris mozgatórugójához.

A DRÁGA BIRODALOM FENNTARTÁSA

Ahogy a földi hatalmak, úgy a csillagközi uralmak sem működnek varázsütésre. Mindenféle huncut igényt kell kielégítenünk. Mert például semmi sem működik energia nélkül, és semmit sem építhetünk fel ásványok nélkül. A nép meg képes pofátlanul éhen halni, ha nincs kaja. A befolyásunk csökkenésével a politikusaink nőnek a fejünkre, a tudósok meg a fizikai, társadalmi és mérnöki kutatások miatt járnak majd a nyakunkra.

A flották élére nem árt néhány admirális, hogy azok tapasztalataikkal extra pontokat adjanak. A kutatóhajóknak is jót tesz, ha tapasztalt tudósok irányítják, mert néhány bolygó alapos feltérképezése bizony szakértelmet kíván. A lakott planéták felszínét sem árt megvédeni, hát nosza, szervezzünk rá reguláris hadsereget, amit persze tábornok irányítson. Meg legyen a bolygó fölött űrdokk, de az is mindenféle földi jóval, napelemmel, orbitális édenkerttel és olyan védelemmel felszerelve, hogy a támadók azt meglátva azonnal elbújnak a legközelebbi fekete lyukban. Már a naprendszerszéli kalózoknak is jobb hajójuk van, mint nekünk? Semmi probléma, újítsuk fel a flottát vagy egyenesen tervezzünk új hajókat, amiken aztán az ágyúállásoktól a klozetajtó színéig mi állíthatunk be mindent. Oké, ez picit túlzás, de a lényeg átjön: még a saját űrhajóinkat is a legapróbb részletekig testre szabhatjuk.

2016-os megjelenése óta rengeteget változott a Stellaris, ezért érdemes a PC-s változatra is újra vetni egy pillantást.

Itten egy új politikai frakció nyaggat azzal, hogy ugyan, támadjuk már meg a kedves szomszédot az ásványkincseiért, de a másik oldalon meg a kedves szomszéd lóbálja a diplomáciai egyezményt, és kér segítséget a szomszéd szomszédjával vívott háborúhoz, akivel meg lehet, hogy éppen kereskedelmi szerződésünk van. És

ÉRTÉKELÉS

DZSÉJT

A Stellaris mit sem vesztett fényéből, sőt PS4-en ugyanolyan jól remekel, mint anno PC-n. Egy többrétegű RTS az űr felfedezéséről és egy csillagbirodalom megépítéséről.

TALÁLÁS: **85%**
TARTALOM: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Nagyszerűen adaptált irányítás, részletes testreszabhatóság, remek zene.

KONTRA

Jó lenne egy kampány, mert anélkül egy idő után már semmi tennivalónk nem akad.

81%

a tetejébe még az egész kóceráj császára, elnöke, kancellárja vagy a túró tudja már, hogy mije, infarktust kapott, aztán jól meghalt, szóval kéne valaki a helyére, mielőtt az egész birodalom anarchiába zuhan.

És mindez csak egy „átlagos év" a Stellaris világában, ahol bizony repül az idő, ahol ezernyi a teendő, és a játék lenyűgözően részletes. Mindent mikromenedzselhetsz, amit csak el tudsz képzelni, miközben nézegeted a naplót, és sorban teljesíted a feladatokat. Kihúzol egyet, kettőt, ötöt, tízet és sóhajtasz: hála az égnek, már csak fél évvel vagyok lemaradva a mostani pillanattól. Apropó, a napló használata nem fakultatív, mert tényleg sok minden történik a Stellarisban, így nehéz fejben tartani a dolgokat, ellenben a naplóba minden fontos infó bekerül.

MAJDNEM TÖKÉLETES BIRODALOM

Persze azért a Stellaris sem hibátlan, és a legnagyobb negatívuma az, hogy nincs benne kampány, pedig ez kiállt magáért. Persze a program anélkül is leköti az embert akár hetekre is, de mégis jó lett volna valami átvezető sztori, ami mentén haladva felépítjük a mi kis csillagközi birodalmunkat. Persze a másik oldalról nézve meg az a helyzet, hogy így szó szerint a saját történetünket hozhatjuk tető alá.

A másik, amit még felróhatnék a Stellarisnak, hogy a teendők egy idő után monotonná válnak. Ha sikerül elérni azt a pontot, amikor már minden flottul megy, akkor nincs mit csinálni. Elindíthatunk még háborúkat, bíbelődhetünk a hajógyártással, de a játék ezen a – nem is olyan nehezen elérhető – ponton leül. Ilyenkor jöhetnek jól a kiegészítők, amik konzolos megjelenéséről keretes részben olvashatsz.

Más kivetnivalóm viszont nincs a Stellaris PS4-es változatával kapcsolatban. Egy remek stratégiai játék, amit méltán emlegetnek egy lapon az olyan elődökkel, mint az Imperium Galactica és a Haegemonia.

EGY HAJÓ NEM HAJÓ

Kezdetben csak három hajód van, ami arra jó, hogy bosszantsd a pimaszkodó kalózokat. Merthogy már nekik is lézerágyúik és pajzsaik vannak. Szóval a haderő fejlesztése a listád élén legyen, még akkor is, ha alapvetően békepárti vagy. Egyrészt, a kalózok és a szomszédok nem feltétlen osztják a nézeteidet, másrészt sokkal könnyebb fenntartani a békét, ha a hajóid bármit képesek azonnal miszlikbe aprítani.

HATÁRVÉDELEM

A Stellarisban gyorsan terjeszkedhetsz, ám ez semmit sem ér, ha mindeközben a javaidat nem tudod megvédeni. Szóval a határaidat, legyen az egy másik birodalommal közös vagy sem, mindig védd legalább egy flottával, később pedig automata ágyúkkal is, és a belső rendszerekben sem árt, ha akad még néhány hajó. Így az agresszorokat már a külső rendszerekben megállíthatod, és gyorsan küldhetsz segítséget.

KUTATÁS ÉS FEJLESZTÉS

Kutatás és fejlesztés terén szó szerint a bőség zavarával állsz szemben, rengeteg dologra ráállíthatod az agyasaidat. Érdemes elsőként az olyanokra rárepülni, mint mondjuk, a fejlesztések gyorsítása, az élethossz kibővítése, vagy a különféle nyersanyagok tárolásához szükséges helyek növelése, illetve a haditechnika világűrbeli ága. A felszíni haderő ilyen szempontból szinte teljesen másodlagos, ne ezen legyen a hangsúly.

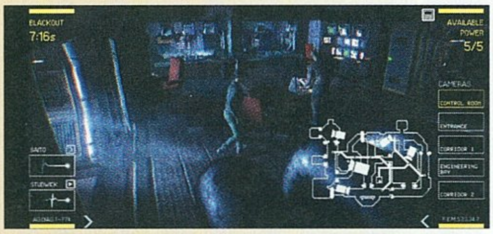
MINDENKI DOLGOZZON!

A Stellaris új verziójában – pont, mint a régiben – a bolygók felszíne cellákra van osztva, amiket először be kell népesíteni. Ezt mindenféle fejlesztéssel lehet megoldani. Olyan cellákra, ahol még nincs lakó, felesleges építkezni, mert ugye dolgozó híján úgysem fog termelni, hiába van ott olyan erőforrás, amire szükséged lenne. Ha pedig úgy érzed, kezdesz kifogyni az energiából, állíts le pár üzemet.

Alien: Blackout

[ÍRTA RAPCSÁK] Az Alien: Blackout megjelenésekor azzal a hatalmas előnnyel indult, hogy már a készítés fázisában mindenki utálta. Most viszont elkészült, megérkezett, és mi is kipróbálhatjuk a Five Nights on a Spaceship című játékot, vagy mi az istent…

Kiadó: D3 Go! ■ **Platform:** Android, iOS ■ **Link:** https://d3go.com/ ■ **Megjelenés:** 2019. 01. 24. ■ **Ár:** 1790 forint



Amikor felröppent a hír, hogy folytatást kap az Izoláció, mindenki örült. Amikor felröppent a hír, hogy a folytatás mobilra jön, mindenki sírt. És most kivételesen volt alapja a rajongói hisztériának. Biztos mindenkinek megvan a maga kedvenc Alien-játéka, de személy szerint az Isolationt tartom az etalonnak. Nekem a téma mindig is üvöltött a túlélőhorroros feldolgozásért. A Blackout pedig ott veszi fel a fonalat, ahol a nagytestvér véget ért. Vagyis egy picivel később. Amandát felvette egy hajó, a lány hiperálomba szenderült, a legénység kihalt, a xenomorf meg köszöni szépen, jól van. Ekkor bukkan fel a színen egy másik űrhajó legénysége, amely gyermeki naivitással veszi tudomásul, hogy egy idegen létforma garázdálkodik a fedélzeten. Amanda mindeközben begubózott a szellőzőbe, és apró kis kontrollmonitorján a kamerák segítségével igyekszik navigálni a srácokat.

És ennyi a játék. Egy rosszul sikerült Five Nights at Freddy's-koppintás. Pedig eleinte tök lelkes voltam, hogy nem lesz ez olyan rossz. Erre fel de. A játék ugyanis minden, csak nem ijesztő. Sőt, engem szabály szerint idegesített. Nagyjából olyan, mintha durván begombázva tolnánk a Pac-Mant. Nézzük azt a szerencsétlen térképet, amin apró kis pontokat követünk nyomon, miközben az ajtókkal igyekszünk a xenomorfot távol tartani felebarátainktól. Adhatunk utasításokat is, hogy igyekezzenek, bújjanak el, vagy álljanak meg, de ez nudli. A fejlesztőknek ugyanis sikerült megugraniuk azt a bravúrt, hogy a játékban egyáltalán nem félünk a lénytől, mert az csak egy piros pont a térképen, meg néha átgrasszál a kamerák előtt. Amikor meg bejut Amanda fészkébe, akkor a hirtelen hangoktól talán egy kicsit megremeg az ember keze, de ez a legtöbb, amit tehetünk a rettegés érdekében. Azt viszont meg kell hagyni, hogy a zenék és szinkronhangok elsőosztályúak. Néha azért becsúszik egy-egy teátrális hangsúlyozás, de alapjában ez a rész még több mint oké.

Az Alien: Blackout hatalmas csalódás lett, és egyben egy elpazarolt lehetőség is. Ha az éjszaka közepén, vaksötétben, fülessel játszod, akkor átjöhet némi hangulat, de a metrón zötyökölődve a Blaha és a Keleti közt nem túl nagy élmény. Ráadásul kábé egy óra a játékidő, és mindezt közel 1800 pénzért.

5/10

Angry Birds Dream Blast

[ÍRTA RAPCSÁK] Nem igazán emlékszem, hogy a Rovio mikor nyúlt mellé a méltán népszerű, és szinte minden korosztály számára közismert Angry Birds-szériával és annak melléktermékeivel, most viszont másodszor is elkészítették a saját Candy Crush-klónjukat. És hát…

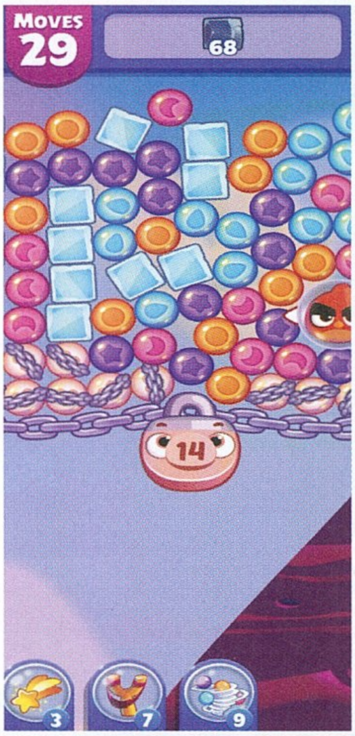
Kiadó: Rovio ■ **Platform:** Android, iOS ■ **Link:** http://www.rovio.com/ ■ **Megjelenés:** 2019. 01. 23. ■ **Ár:** Ingyenes

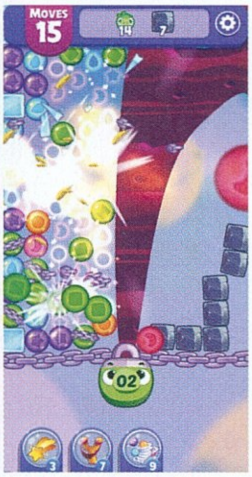
A mobiljátékok kvázi hajnalán sokan keltek és feküdtek az Angry Birds valamelyik részével. De volt egy másik tábor is, amely a Candy Crusht részesítette előnyben. Oké, ez még nem egy Fradi-Újpest rajongói találkozó, de a két játéknak megvolt a maga kis közönsége. Én az utóbbi csoportba tartoztam, mivel az Angry Birds túl frusztráló volt számomra. A madárkák rengeteg kalandban vettek részt az első epizód óta, és sok műfajt magukévá tettek az évek folyamán. Szerepeltek már autóversenyen, mászkálós játékban, és a CC-t is megidézték a Match képében, de az valahogy nagyon elsikkadt, és 2017 óta csak 5 millió letöltést ért el, ami a Rovio viszonylatában édeskevés.

Most viszont itt van a Dream Blast, amiben nem teljesen CC-módra kell húzogatnunk a párokat, hanem csak rá kell böknünk a kettő vagy annál több egyezést mutató színes bogyókra, de a rokonság tagadhatatlan. Igen, ezer és ezer hasonló játék van a piacon, de a Dream Blast mégis képes némi egyediséget felmutatni. Eleinte én is csak próbaként szedtem le a játékot, aztán lement egy-két pálya, majd még egy és még egy, végül pedig azon kaptam magam, hogy teljesen belefeledkeztem a pukizásba. A bogyókat ugyanis nem mindig olyan egyszerű kipukkantani, merthogy sokszor van valami pályaelem, ami forgatja, keveri a gömböket. Ezért hiába találunk ki valamit, ha a felállás másodpercenként változik. Ugyanakkor egy pályán belül több feladatot is meg kell oldanunk. Például okáért először kinyitjuk a lakatot, amiből kiesik a tojás, aztán fel kell törnünk a jeget, végül le kell juttatnunk a tojglikat a földre. A Dream Blast amilyen kis egyszerű, olyan szórakoztató is egyben. Természetesen van mikrotranzakció, de a játék bőkezűen bánik a végtelen életekkel, tehát perkálás nélkül is bőven el lehet lenni a játékkal. Ha mégis kifogyunk, akkor maximum várunk egy-két órát.

Ha csak legyintettél, amikor megláttad a játékot, akkor javaslom, hogy mindenképp tölts vele néhány romantikus órát, mert sokkal, de sokkal több van benne, mint amennyi elsőre-másodikra látszik.

7,5/10

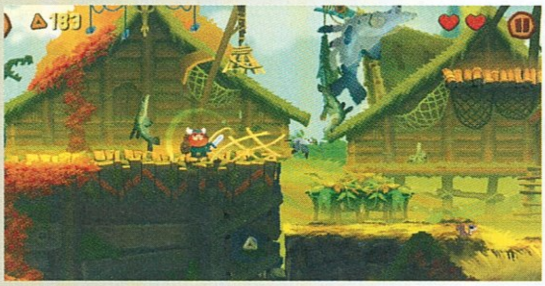




Oddmar

[ÍRTA RAPCSÁK] Nem egyszerű ám a vikingek élete, nehogy azt hidd! Az Oddmarban a címszereplő bőrébe bújhatunk, aki kénytelen-kelletlen falujának megmentésére indul. A végeredmény pedig egy lélegzetelállító kis zsebjáték, nagyszerű és sokszor rendkívül vicces pillanatokkal.

Kiadó: Mobge Ltd. ■ **Platform:** Android, iOS ■ **Link:** http://mobge.net/ ■ **Megjelenés:** 2019. 01. 16. ■ **Ár:** Első fejezet ingyenes, utána 1400 forint.



A mobiljátékok tesztelése során hozzászokik az ember, hogy a színvonalasabb címekért néha bizony le kell ásni a Play Store legmélyebb bugyraiba. Persze akadnak apróbb gyöngyszemek, meg nagyobbak is, viszont nagyon ritka az, amikor olyan játékkal hoz szembe a sors, amire azt mondom, hogy ihajcsuhaj! Igen, nálam ez pozitív jelző. Elpötyög az ember, mókázik, bolondozik random játékokkal, aztán jön a pofára esés, amikor egy Oddmar kerül a telefonjába bele. A játék ugyanis zseniális. Nemcsak a mobilos platformereket utasítja maga mögé, de még konzolos/PC-s társaikat is képes lepipálni.

Az Oddmar hatalmas siker volt iPhone-on, és el is vitte az Apple Design Award fődíját. Ez már magában jelez egy bizonyos színvonalat, de az igazi meglepetés a játék elindítása után éri az embert. Gyönyörűen megrajzolt intróval találjuk szemben magunkat, ahol megismerhetjük főszereplőnket, és azt is megtudjuk róla, hogy nem ő a viking klán Ragnar Lothbrokja. A kis Oddmar azonban egy éjszaka álmot lát, amiben meglátogatja egy tündér, aki varázserővel ruházza fel hősünket.

Ennek következtében pedig Oddmar képes lesz ugrani! Magasra! Ja, és mindezt varázsgombák segítségével. A talpalávaló folk muzsika remek hangulatot teremt, és a szinkronhangokra sem lehet panasz. Szóval egy ilyen remek kis felütés után kapjuk kezünkbe az irányítást, és nekivágunk az erdőnek, ahol ugrándozunk, mászunk, kapaszkodunk, menekülünk, gyűjtögetünk, és még egy csomó más remek dolgot művelünk.

Az Oddmar tele van tök jó kihívásokkal, kellőképp nehéz, és hiába halunk hősi halált egy sünivel vívott ádáz csatában, a játék nem ereszt. A pályák elég rövidek, nagyon tömörek és baromira változatosak. Az átvezető animációk pedig tovább fokozzák a hangulatot. A játék grafikája szemkápráztató, tele van apró kis részletekkel, szinte életre kel a háttér. Mintha egy rajzfilmbe csöppentünk volna. Összegzésképpen mi mást lehetne mondani egy ilyen örömóda után? Kötelező darab. Bár csak az első fejezet van ingyen, de ha kipróbálod, biztos, hogy beruházol majd a teljes játékra is. Skol!

9,5/10

REPUBLIC OF GAMERS

ROG STRIX SCAR II

A PONTOSSÁG NEM ISMER HATÁROKAT

GL504

Windows 10 operációs rendszerrel

8. Generációs Intel® Core™ i7 processzor

NVIDIA GeForce® GTX 1060 6GB

16GB DDR4 memória

NVMe PCIE 3.0 x4 512GB M.2 SSD

Full HD kijelző,1920x1080 felbontás

144Hz képfrissítés, 3ms válaszidő

Bruttó: 479.900.-

ASUS AURA SYNC

Windows 10

Játék magasabb szinten.

Keresd a Digiprime-nál.

DIGIPRIME.HU

WWW.DIGIPRIME.HU | INFO@DIGIPRIME.HU | +36(70)286-4298 | 1074 BUDAPEST, DOHÁNY U. 63/B

ASUS

Hazai termés

A magyar játékfejlesztés múltja és jelene

MoonDragon – az RPG Maker megszállottjai

[ÍRTA **ASTRODAVE**] **Indie, avagy olyan nagyobb kiadók támogatásától független fejlesztőcsapatot nagy számban lelni a világban, melyeknek alkotói egy-egy saját ötletet, egyedi elképzelést szeretnének digitális formába önteni. Még nagyobb az öröm, ha ezek a lelkes alkotók kis hazánkban találhatóak meg.**

A nagyobb engine-ek, avagy grafikus motorok mellett (mint például az Unreal vagy a Unity) természetesen léteznek egyéb játékfejlesztésre használható eszközök is. Ilyen például az elsősorban JRPG-k létrehozására alkalmas RPG Maker, melynek segítségével már számos figyelemreméltó mű jött létre. E havi rovatunkban a talán legismertebb magyar csapatot kerestük fel, amelynek tagjai ezzel a programmal értek el kiemelkedő eredményt. Az interjú érdekessége, hogy ezúttal a MoonDragon Entertainment mindkét fejlesztője, Pivarcsi Gábor és egy-egy esetben Krakkó Zoltán válaszolt kérdéseinkre.

Az Emlékcsavar volt az első játékotok, ami 1999-ben jelent meg. Honnan jött az ihlet a felülnézetes, leginkább SNES-en elterjedt RPG-hez? Mennyi időt vett igénybe a fejlesztés, és hányan dolgoztak rajta? Röviden össze lehet foglalni a sztoriját?
Magam is abban az időben találtam rá a SNES-es JRPG-kre, és legtöbbjüket végigjátszva megszületett bennem a gondolat, hogy ilyen játékokat szívesen készítenék én is. Innen már egyenes út (és számtalan internetes böngészéssel töltött óra) vezetett az RPG Maker 95 nevű játékkészítő program megszerzéséig, majd körülbelül egy év alatt el is készítettem az Emlékcsavart. Ezen a játékon egyedül dolgoztam, de a tesztelésbe többen is besegítettek. A történet mai fejjel nem egy nagy durranás, leginkább a SNES-es játékokból megtanult kliséket ültettem át egy saját történetbe, de mivel a játékot a mai napig letöltik a honlapunkról, így konkrétumokat nem szeretnék lelőni belőle.

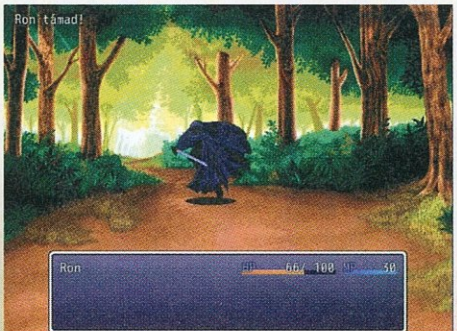
Mi volt a célod vele? Nem kerestél hozzá kiadót, nem terveztél belőle pénzt szerezni?
Semmilyen konkrét célom nem volt a játékkal, igazából saját magam szórakoztatására készítettem, maga az alkotás öröme vezérelt. Meg is lepődtem, hogy végül ekkora sikere lett. Pénzt nem

terveztem, és továbbra sem tervezek keresni vele. Persze, ha egy kiadó emberei megkeresnének, hogy ők bizony szívesen kiadnák, akkor nem állnék ellen a tárgyalásoknak, de ez rengeteg plusz munkával járna, mert az összes grafikai elemet, hangeffektet és zenét le kéne cserélni saját készítésűekre, amire jelenleg sajnos nincs időm.

Milyen volt akkoriban, közel 20 éve játékot készíteni? Milyen segédeszközök álltak rendelkezésre? Hogyan lehetett a játékokat terjeszteni?
Nem sokban különbözött attól, ahogy ma készítenék játékot. Egy grafikus motort, az RPG Maker 95-öt használtam akkoriban, ahogy ma is ennek a szériának egy újabb tagját venném elő. Persze, a régebbi verziót nehezebb volt használni. Nem tudott annyi mindent, mint a mai változat, de különösebb programozói ismeret nem kellett a játékkészítéshez, így viszonylag könnyen meg tudtam vele valósítani az elképzeléseimet. A terjesztéshez leginkább az

internet állt rendelkezésemre, és mivel a játék ingyen beszerezhető volt, így elég gyorsan elterjedt. Emellett a PC Guru is nagy segítségemre volt, mivel anno felraktátok a játékot az újság CD mellékletére, ahonnan szintén sok emberhez eljutott.

A lelkesedés nem lankadt, hiszen később, 2001-ben érkezett a második anyagotok Amnézia néven. A stílus (japán RPG) nem nagyon változott; miben volt több, mint az Emlékcsavar?
Ha őszinte akarok lenni, akkor a 2001-ben megjelent legelső verziós Amnézia sok mindenben nem szárnyalta túl az Emlékcsavart. Persze kiforrottabb volt a történet, talán a szereplők is hangulatosabbra, érdekesebbre sikerültek, de ezenfelül ugyanúgy túl sok klisére épült, mint az elődje. Éppen ezért 2004-ben kicsit kipofoztam a történetet, kibővítettem, átírtam itt-ott, és így az 1.2-es verziójú Amnézia történetileg már



tényleg izgalmasabb lett, mint az Emlékcsavar. Akkoriban ráadásul egy olyan korszakomat éltem, amikor habzsoltam a krimiket, így sikerült egy kis nyomozós szálat is beleszőni a sztoriba, amit a mai napig kellően érdekesnek tartok még magam is. A játék befejezése is több mindentől függött, így a legjobb végkifejletért meg kellett dolgozni.

Minden művetek magyarul jelent meg. Nem terveztetek „betörni” az angol nyelvű piacra?
Az Amnéziánál megfordult a fejemben, hogy mi lenne, ha lefordítanánk angolra, de végül nem foglalkoztunk a fordítással, az Idővihar tervezése elvitte minden időnket. Néhány éve megkeresett valaki, hogy szívesen lefordítaná az Amnéziát, de szerintem mai szemmel már (főleg grafikailag) nagyon elavult a játék, így nem kifejezetten állná meg a helyét a nemzetközi színtéren.

Örömmel láttam, hogy pár hónapja készült az Emlékcsavarnak egy felújított változata. Várható esetleg, hogy valamelyik Moondragon-játék megjelenik Steamen, eredeti változatban, ingyenesen, netán felfrissítve?
Jelenleg nincsenek ilyen terveink, de mivel az Emlékcsavar felújítását is Kormos Sándor, egy lelkes rajongónk készítette, így elképzelhető, hogy a jövőben az Amnézia felújítására is sor kerülhet.

„Új projekten nem dolgozunk, persze dédelgetett ötletek mindig is lesznek...”

A fejlesztés alatt lévő harmadik játékotok, az Idővihar készítése teljesen leállt? A MoonDragon-csapat dolgozik most esetleg valamilyen új anyagon?
Sajnos hivatalosan is leállítottuk az Idővihar fejlesztését. Ezzel a projekttel túl nagy fába vágtuk a fejszénket, rengeteg időnket vitte el, végül a munkahelyünk és a magánéletünk győzött. Új projekten nem dolgozunk, persze dédelgetett ötletek mindig is lesznek, de hogy valami megvalósul-e, azt nem tudom.

Zoli: Ha egyszer több szabadidőm lesz, én biztosan bele fogok vágni. Ötletek mindig vannak és lesznek, és egyelőre kedvet is érzek hozzá.

Honnan ered a MoonDragon (HoldSárkány) elnevezés? A képregényfigura után, vagy esetleg máshonnét?
A MoonDragon név onnan jött, hogy gyerekkoromban meglehetősen szerettem a sárkányokat, és különböző angol szavakat rakosgatva a Dragon mellé a Moon tetszett a legjobban. Nem valami magasztos utalás vagy hasonló alapján.

Mit javasolnátok egy kezdő, de lelkes játékosnak, aki maga is megpróbálkozna a fejlesztéssel? Merre érdemes elindulni, mik lehetnek a nehezen áthidalható buktatók?
A legfontosabb tanácsom, hogy mérd fel, mit akarsz alkotni, mik a lehetőségeid és mekkora a türelmed. A játékkészítés igazi türelemjáték, és nagyon kitartónak kell lenni ahhoz, hogy valaki ténylegesen maradandót, értékelhetőt alkosson, főleg, ha ezt egyedül teszi. Ha többen vágtok bele a játékkészítésbe, akkor mindenképpen kell valaki, aki kézben tartja a feladatokat, rendszerez és ösztönzi a csapatot. Ezenfelül igazán csak akkor lehet haladni a fejlesztéssel, ha mindennap tudunk dolgozni a projekten. Elindulni leginkább egy játékkészítő program birtokában lehet, RPG-khez én továbbra is az RPG Maker-sorozatot (a legfrissebb, úgy tudom, az RPG Maker MV) tudom ajánlani. Ha a program megvan, akkor érdemes áttanulmányozni egy azzal készült játékot, hogy a legalapvetőbb használati metódusokat megtanulhassuk belőle. A többi már kialakul a rendszeres használattal.

Zoli: Leginkább én is azt javasolnám, hogy reális célt tűzzünk ki magunk elé. Az RPG-knél maradva, realisztikus 3D helyett első körben tökéletesen megteszi az RPG Maker-szerű 2D is (mellesleg manapság reneszánszukat élik a pixelgrafikus játékok). Nyílt világ helyett érdemesebb a történetre és a karakterek kidolgozottságára helyezni a hangsúlyt, és még sorolhatnám. Továbbá mindenképpen dolgozzuk ki előre a fő sztorit, írjunk forgatókönyvet, és első körben a történet fő szálát valósítsuk meg. A mellékküldetések, térképek részletei és az egyéb apróságok ráérnek ezután.

Milyennek látjátok a mai játékfejlesztést a 20 évvel korábbihoz képest? Mai fejjel is belekezdenétek a játékaitokba?
Szerintem az RPG Maker-es szféra nem sokkal másabb, mint 20 éve volt. Mindig is voltak és lesznek újabb lelkes fejlesztők, akik egy keretprogram segítségével valósítanák meg az ötleteiket, csak ma már sokkal szélesebb körökhöz tudják eljuttatni a játékaikat. Én ma is belevágnék, ha tehetném, mert az alkotás öröme és az elkészült, végleges verziónál érzett elégedettség megéri a befektetett energiát.

Zoli: Manapság szerintem sokkal több lehetősége van egy hobbi-játékfejlesztőnek. Rengeteg eszköz áll rendelkezésre (ingyenes és fizetős is), a terjesztés szintén sokkal könnyebb, és akár még pénzt is könnyebb belőle csinálni... Én ma is simán belekezdenék a fejlesztésbe.

Köszönjük az interjút!

RADAR ALATT

Indie hírek, bemutatók és tesztek

[ÍRTA POZANDR] **A független játékok áradata évszaktól és a nagyobb megjelenésektől függetlenül állandó - szerencsénkre. Az elmúlt hónapok persze adtak jobb és rosszabb címeket is, és ez most sincs másképp. Februárban terítékre került puzzle-platformer, sportjáték, háborús stratégia és tenger alatt játszódó program is, szóval a változatosságra nem lehetett panasz. Ahogy az árakra sem, mivel jelenlegi összeállításunkban azok sem vészesek, a legdrágább játék sem kerül többe 5500 forintnál. Hurrá! Ezzel pedig az is bebizonyosodott, hogy nagyon kevés pénzért is lehet igazi élvezetet/élményeket kínáló játékot adni/venni, de ez az üzletmodell elsősorban az indie-ket jellemzi, nem a nagy, AAA kategóriás programokat készítő fejlesztőket-kiadókat. Fogadjátok szeretettel a február havi kínálatot, és ha tetszik az ajánló, ne habozzatok kipróbálni a játékokat sem!**

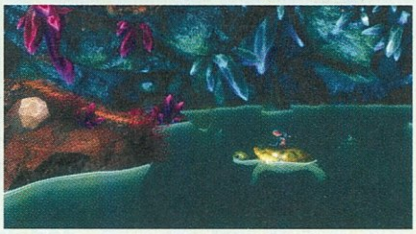
Macrotis: A Mother's Journey

FEJLESZTŐ: PROUD DINOSAURS - MEGJELENÉS: 2019.02.08. - ÁR: 8,19 EURÓ, NAGYJÁBÓL 2600 FORINT.

Az 1621-ben született francia költő-íróra, Jean de La Fontaine-re nemcsak az akkoriban szabadosnak nevezett életmódja miatt emlékezhetünk, de gyerekeknek írt tanulságos állatmeséi miatt is. Tücsök és a Hangya, Farkas és a Bárány – csak néhány példa a mester műveiből. A Proud Dinosaurs egy török csapat, amely úgy tűnik, hogy nagyon szereti az írót, mert a Macrotis: A Mother's Journey ihletforrásaként egyértelműen felismerhető a munkássága.

Hogy miért? Azért, mert a Proud Dinosaurs alkotásának főhőse egy apró teremtmény, egy erszényes nyúl. Az állatok lakóhelyére, az erdőre egy nap hatalmas vihar csak le. A nyuszik nem tudnak időben elmenekülni a természeti csapás elől, és a nyuszigyerekeket elsodorja a víz az anyjuktól. A kis lénynek egy cél lebeg a szeme előtt: hogy megkeresse csemetéit. A Macrotis: A Mother's Journey egy apró puzzle-platformer játék, melyben a mamanyuszinak számtalan akadályon kell keresztüljutnia, hogy megtalálja gyermekeit. Minden egyes képernyő egy-egy rejtvény, a feladat pedig az, hogy a kis állat elérjen a továbbjutást jelentő helyre. Ehhez minden eszköz a rendelkezésére áll: tud menni, ugrálni egyik platformról a másikra, indákon mászni, meg tud ragadni és el tud húzni dolgokat, képes osonni, rágni, ha éppen erre van szükség, a játék későbbi részeiben pedig további, természetfeletti lehetőségek segítik az útján. A játékmenetben tehát minden adott, amit egy ilyen címtől elvárhatunk, ugyanakkor a játék főszereplője olyan apró, hogy gyakran elveszik a környezetében. Ami egyébként hihetetlenül szép: a föld alatti világ minden részlete a helyén van, pókok, egyéb élőlények, apró vízesések tarkítják, így mindig van valami, amit meg lehet csodálni. A kis nyuszi kommentálja az eseményeket, a szinkronhang remekül passzol a karakterhez, a történet pedig éppen eléggé érdekes ahhoz, hogy lekösse a játékost. A játék egyetlen ellenfélként a néha igencsak izzasztó rejtvényeket nyújtja, amiken bizony el kell gondolkodni. Nem hosszú programról van szó, de minden egyes perce élvezetes, a nyolceurós árat tökéletesen megéri, sőt gyerekeket is nyugodtan le lehet ültetni elé, hiszen ez is egy fabula, csak éppen modern formában.

85%



The Stillness of the Wind

FEJLESZTŐ: MEMORY OF GOD/LAMBIC STUDIOS - MEGJELENÉS: 2019.02.07. - ÁR: 10,49 EURÓ, NAGYJÁBÓL 3300 FORINT.

Az apró települések elnéptelenedése mindenhol megtörtént, a múltban és a jelenben, hiszen a fiatalok, akik ide születtek/születnek, a jobb élet reményében elhagyták/elhagyják szülőhelyüket. A Memory of God és a Lambic Studios közös játékában az alkotók ennek a folyamatnak állítottak emléket, középpontba helyezve azt, hogy milyen élet vár egy család nélküli idős emberre a semmi közepén, magányosan, mindenki által elhagyatva.

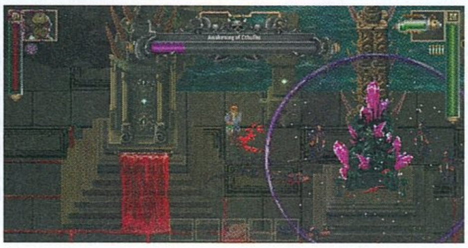
A Stillness of the Wind a Where the Goats Are, egy apró, ingyenes, 2017-ben megjelent program folytatása. A játék főszereplője egy idős hölgy, aki apró farmján él kecskéivel és tyúkjaival, egyedül, szomorúan, hiszen tudja, hogy közeleg a vég. A játék hivatalos műfaji meghatározása farmerszimulátor, és ez valamennyire helytálló is, hiszen a fő feladat ebben a játékban is a növények elültetése, az állatok gondozása és a kereskedés az időnként felbukkanó árussal, beépítve mindezt a főszereplő, Talma napirendjébe. Az egész játéktér mindösszesen három épületet foglal magába, Talma házát, a kecske és a tyúk ólját, és itt történik minden. Talma reggel felébred, megkeresi a tyúkok tojásait, megfeji a kecskéket, a tejükből sajtot készít, este megfőz és lefekszik, majd másnap kezdődik minden elölről. Ennyiben kimerül az egész játékmenet, amit színesítenek a felbukkanó farkasok, és a már említett kereskedő, aki elhozza a család leveleit, és akinél új dolgokat lehet vásárolni: magokat és minden olyasmit, amire Talmának szüksége van. A játékmenet tehát közel sem színes, akkor vajon miért érné meg kifizetni a játékért kért közel 11 eurót? A tálalása és a hangulata miatt, ami egyszerűen lenyűgöző. A magány talán még egy programban sem jelent meg ilyen hitelesen, mint itt. Talma otthona szó szerint a semmi közepén van, az idős hölgyet a kakas ébreszti, és a napnyugta altatja el. A levelek egy érzelmes történetet mesélnek el, hogy miért van szüksége mindenkinek a családra. A stilizált grafika, a hangok, a meditatív zene, a történet tökéletesen kiegészítik egymást, ugyanakkor a játék sokak számára unalmasnak fog hatni már egy óra után. Nem való ez mindenkinek, sugároz egyfajta depressziót, így óvatosan közelítsetek felé, ha pedig nem tetszik, akkor kérjétek vissza az árát.

75%

Lovecraft's Untold Stories

FEJLESZTŐ: LLC BLINI GAMES - **MEGJELENÉS:** 2019.01.31.- **ÁR:** 15 EURÓ (KB. 4800 FT)

Az elmúlt évtizedekben több játék is megjelent a híres-neves amerikai horrorszerző, H.P. Lovecraft művei alapján. Az Anchorhead már 1998-ban lenyűgözte a játékosokat, ott volt a Dark Corners of the Earth is, tavaly pedig a Call of Cthulhu próbálta megidézni a szerző munkásságát, több-kevesebb sikerrel. Január végétől pedig a Lovecraft's Untold Stories igyekszik megfogni a horrorra éhes játékosokat – az első visszajelzések szerint sikeresen.



Az 1890-ben született és fiatalon elhunyt író népszerűsége a mai napig töretlen, sokan a horror nagymesterének tartják. Műveit most, közel 130 évvel a születése után is rengetegen olvassák, az általa teremtett nyomasztó világra pedig sokan inspirációs forrásként tekintenek. Az LLC Blini Games csapata a Lovecraft's Untold Stories megalkotásakor is így tett. Ez egy roguelike-akciójáték, ami öt különböző karaktert mutat be, és a hozzájuk kapcsolódó történetet meséli el. Mindegyikük különböző képességgel rendelkezik, a játék pedig a véletlenszerűen generált pályáknak köszönhetően a többszörös újrajátszás lehetőségét kínálja. A helyszínek mindegyike tele van titkokkal, a cél pedig a Nagy Öregekkel történő szembenézés, de a velük való találkozásig hosszú és kíméletlen út vezet. A harcok kemények, általános, hogy túlerőben támadnak az ellenfelek, akik a teljes Lovecraft-univerzumból összegyűltek, hogy tiszteletüket tegyék a játékban. Persze nemcsak ők okozhatnak sérülést: csapdák is gyengíthetik a hősök életerejét, de az úton lehet találni gyógyeszközöket és ételt is, ami visszaadja az egészséget, vagy pedig segít kilábalni az őrületből. Az őrület pedig gyorsan eljön, hiszen az első helyszínen, az udvarházban olyan sötét van, hogy a játéktérből is alig lehet látni valamit, így nagyon kell figyelni, így elkerülve a gyors halált. A pixelart grafika tökéletesen illeszkedik a játékhoz, technikai hibák (már) nincsenek, az irányítás teljesen folyamatos, az animációk szépek, így érdemes kifizetni a játékért kért 15 eurós árat, sőt egy akció alkalmával már kötelező. Magányosan, egy jó fejhallgatóval kiemelkedő élmény, különösen éjjel, mert mint tudjuk, a sötétség tele van iszonyattal.

90%

Wargroove

FEJLESZTŐ: CHUCKLEFISH - **MEGJELENÉS:** 2019.02.01. - **ÁR:** 17 EURÓ (KB. 5400 FT)

Régóta vágysz egy jó taktikai stratégiára? Kedvenced volt az Advance Wars, ami sikeresen kimaxolta a komplex játékmenet és az egyszerű kezelhetőség kettősét? Az angol Chucklefish stúdió, amelynek az első játéka a rendkívül sikeres Starbound volt, elkészítette az Advance Wars szellemi utódját, amely Steamen néhány hét alatt majdnem 1000 „nagyon pozitív" értékelést szedett össze. Kezdődjön a háború!

A Wargroove fantasy történetet kapott, amelyben egy fiatal hercegnőnek igen gyorsan fel kell nőnie, miután apját, a királyt meggyilkolják. Innen indul a játék, amelyben a kontinens földjét háború szaggatja szét: birodalmak, királyságok, hadvezérek esnek egymásnak. A Chucklefish alkotása egy körökre osztott taktikai stratégia, amely remek találásával, könnyed humorával, jól megírt történetével, kihívást nyújtó játékmenetével és kb. 50 órás (!) játékidejével azonnal belopja magát a játékosok szívébe. Ezt és még sok minden mást (pixelart grafikát, több játékmódot, térképszerkesztőt stb.) kínál a Wargroove. Tizenhét euróért nem rossz ajánlat, nem igaz? A cél minden egyes küldetésben a megszokott: elfoglalni egy erődítményt, eliminálni az ellenséges hadseregek minden egyes katonáját, és így tovább. Az egységek mindegyike különböző tulajdonságokkal rendelkezik, meghatározott kockát tud csak lépni, így nagyon meg kell gondolni a taktikát, mert a bevezető küldetések után egyre nehezebb feladatokat ad a játék. A Wargroove különlegessége abban rejlik, hogy a parancsnokok egyedi képességekkel rendelkeznek, amik meg is fordíthatják a csata végkimenetelét, ehhez azonban az szükséges, hogy a „groove"-nak elnevezett csík feltöltődjön. Őket azonban védeni kell, mert a játék nem éppen megbocsátó: ha egy parancsnok meghal, a Wargroove azonnal véget ér. Nincs titok, itt bizony tanulni kell, ugyanúgy meg kell ismerni, hogy mire képesek az egyes alakulatok, mint a valóságban. Időt és kitartást követel meg a taktikázás, de ha valaki rászánja a szabadidejét, akkor a program felfedi a szépségeit, élményekkel és sikerrel jutalmazza meg a játékost. A Wargroove egyértelműen merít az Advance Warsból, de nem egy sima koppintás ez, megvannak a maga egyedi jellemzői, ne féljetek kipróbálni!

90%

Indie csemege

Earth Atlantis

FEJLESZTŐ: PIXEL PERFEX
MEGJELENÉS: 2019.01.29.
ÁR: 15 EURÓ, NAGYJÁBÓL 4800 FORINT.

Atlantis történetét mindenki ismeri. A tengerbe süllyedt városról az évszázadok alatt valóságos mitológia született. Az Earth Atlantis egy apró, oldalnézetes, lövöldözős játék, melyben a tenger alatti világban, egy tengeralattjáróval kell túlélni. A hajó elleni támadások folyamatosak, de fel lehet szedni többféle fegyvert, amivel a főellenfelek sokkal könnyebben legyőzhetők. A vizuális stílus egyedi, mintha rajzokon kalandoznánk, azonban a hajók irányítását szokni kell, ez pedig elengedhetetlen a győzelemhez. A tenger alatti világ kifejezetten érdekes: Földünk sok nevezetességét, például a Szabadság-szobrot is meg lehet benne találni. Ami különösen jó, hogy a gépigénye olyan alacsony, hogy akár egy hat-hét éves gépen is elindul.

80%

Pumped BMX Pro

FEJLESZTŐ: YEAH US!
MEGJELENÉS: 2019.02.07.
ÁR: 15 EURÓ, NAGYJÁBÓL 4800 FORINT.

A '80-as és '90-es években az számított menőnek, aki BMX bicajjal száguldozott. A márkának még ma is hatalmas rajongótábora van, így nem csoda, hogy számítógépen is népszerű a műfaj. A Pumped BMX Pro egy fizikán alapuló sportjáték, amelyben a feladat természetesen a minél hajmeresztőbb trükkök bemutatása. Ugratások, forgások, pörgések, ezeket kell kivitelezni, de a tökéletes végrehajtásukhoz sok gyakorlásra és egy jó kontrollerre van szükség. A Pumped BMX Pro 60 pályát és 200 kihívást, kellemes tálalást és a saját bicikli építésének lehetőségét kínálja. Azoknak, akik játszottak a négy évvel ezelőtt megjelent verzióval, sokkal könnyebb dolguk lesz az új résszel, a többiek pedig jó néhányszor bukni fognak a siker előtt.

68%

TÁRSALGÓ – Társ a társasban

Segítünk minden hónapban új elfoglaltságot találni a többes szórakozáshoz.

A rovat a Gémklub és a Szellemlovas támogatásával készül.

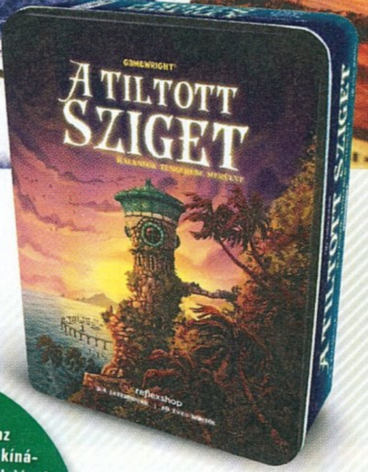
Tiltott sziget és Small World

A Tiltott sziget
Gyártó: Gamewright
Kiadó: Reflexshop
Típus: kooperatív
Játékosok száma: 2-4
Játékidő: 30-60 perc
Korcsoport: 10+
Ár: 6990 forint

Small World
Gyártó: Days of Wonder
Kiadó: Gémklub
Típus: kompetitív
Játékosok száma: 2-5
Játékidő: 40-80 perc
Korcsoport: 8+
Ár: 14 990 forint

[ÍRTA WILSON] Társas. Az átlagos magyar embernek erről szinte biztosan a Gazdálkodj okosan, a Monopoly, esetleg a Cluedo ugrik be, pedig ennél sokkal több van a témában, amely évek óta az aranykorát éli. Olybá tűnik, hogy ahogy egyre több helyről éri az embereket a modern korra jellemző digitális inger, annál inkább vágynak valami kézzelfogható, analóg szórakozásra. A társasjátékok ezt a szerepet pedig tökéletesen betöltik, hiszen nemcsak hogy más világokba repítenek, de több évszázados múltjuk révén nincs olyan téma, amit még ne dolgoztak volna fel. Új rovatunkban olyan játékokat igyekszünk bemutatni, melyek csak most kerültek piacra, esetleg kiváló címek a múltból, vagy akkora klasszikusok, amiket kötelező a polcon tudni, legyen az ember kezdő vagy épp veterán boardgamer!

A kompakt méretű, a szokásostól általában kicsit eltérő csomagolású, sok esetben fémtokban érkező Gamewright gyártmányú társasok a hazai közönség számára sem ismeretlenek, hiszen az egyik legegyszerűbb és legjobb draftolós kártyajáték, a Sushi Go a kezdő és haladó gyűjtők polcáról sem szokott hiányozni, még akkor sem, ha az ember alapvetően sem a halakat, sem a sushit nem kedveli. Az eredetileg 2010-ben kiadott, idén tehát kilencedik születésnapját ünneplő A tiltott sziget viszont halból, sushiból sem tartalmaz semmit, cserébe viszont egy egyszerű, pörgős, kifejezetten ötletes kooperatív stratégiai játékot kínál, ahol a 2-4 fős csapatok kincsvadásznak állnak, és még azelőtt megpróbálnak megszerezni mindent, mielőtt a szigetet elnyelné az óceán.



A Tiltott Sziget ugyanis egy idézőjelben időre menő játék, de szerencsére nem kell homokórát forgatni, vagy a másodperceket számolni, mindössze érdemes észben tartani, hogy a kalandozás nem húzódhat a végtelenségig, mivel a sziget nem fogadja tárt karokkal a betolakodókat. A minimum kettő, maximum négy főből álló csapat célja, hogy négy kincset szerezzen meg, és ezek birtokában hagyja el az ősi birodalmat. A sietség oka, hogy bizonyos feltételek teljesülése esetén a szigetet alkotó helyszíneket először elönti a víz, rosszabb esetben pedig el is nyeli, lyukat ütve az amúgy sem éppen hatalmas játéktérben.

Ez a játékterület minden alkalommal teljesen más, legalábbis a felépítését tekintve. A 24 szigetlapkát mindig le kell rakni, és mindig ugyanabban a formában (egy 4x4-es tér kialakítása után a maradékot az oldalaik középvonala mentén kell elosztani), de hogy az egyes elemek épp hova kerülnek, az már a véletlenen múlik. Az előkészítés utolsó fázisában minden játékos kihúz egy kalandort a hatból, akik mind eltérő képességekkel rendelkeznek. Például a pilóta körönként egyszer bármelyik mezőre átléphet, a búvár pedig az elárasztott vagy hiányzó mezőn is áthaladhat.

Miért fontos ez a mozgás? Mert mindenki csak vízszintesen vagy függőlegesen közlekedhet a rendelkezésre álló lapkákon, megpróbálva eljutni az ereklyéket tartalmazó helyszínekre. Csakhogy ez még nem elég a sikerhez, az ereklye csak akkor vehető el, ha a játékos előtte megszerezte a hozzá tartozó négy kincskártyát, amik véletlenszerűen kerülnek elő a pakliból. Magát az ereklyét mindig két mező egyikén lehet felvenni, feltéve, ha az még elérhető – és itt jön képbe a korábban említett sürgetés.

Sokan elfelejtik, hogy az évtizedekkel ezelőtti hazai kínálathoz képest a társasjátékok jóval gazdagabb piaccal rendelkeznek, így mi is azon szeretnénk változtatni, hogy az előítéletek bárki kedvét elvegyék az önfeledt társas játéktól. Nem véletlen, hogy már kedvenc videojátékaink (pl. Doom, Dark Souls) is fel-felbukkannak a társasokat árusító boltok kifogyhatatlannak tűnő polcain.

A barátságtalan szigeten ugyanis nincsenek szörnyek vagy egyéb ellenfelek, csak a kegyetlen óceán, amely minden körben ellephet egy-egy mezőt, és ha ugyanazzal a lapkával ez újból megtörténik, akkor kiesik a játékból. Ha ez pont egy ereklye-rejtekhely, és az adott tárgyat még nem sikerült felvenni, a játéknak automatikusan vége. Ha a vízszint eléri a maximum szintet, game over. Ha egy játékos alól eltűnik a mező, és nem

tud átúszni egy szomszédos részre, mindennek vége. Ha a kijutáshoz szükséges lapka, a Kalandorok kapuja bukik alá, akkor szintén a sziget nyer.

Hogyan lehet akkor egyáltalán boldogulni? Tervezéssel és csapatmunkával. Az elárasztott mezőket fel lehet szárítani, visszaállítva eredeti állapotukat; a különleges képességek használatával a hiányzó lapkák közti navigálás is megoldható; kommunikációval egy komplett kör lezongorázható előre, meghatározva, hogy ki hova megy, mit csinál, miként segít magán, a többieken és persze az egész csapaton. Egy körben egy játékos maximum 3 akciót hajthat végre (mozgás, szárítás, kincskártya átadása másnak, vagy a kincs megszerzése), majd húz 2 lapot a kincspakliból, és végül annyi áradáskártyát, amennyit köteles a vízszintmérő alapján.

A Tiltott Sziget nagyon pörgős, gyors, még bukás esetén is végtelenül szórakoztató, ráadásul a Gamewrighthoz méltóan szépen kidolgozott. A szigetet alkotó vastag, szívós, gyönyörű szép ábrákat tartalmazó kartonlapkák mellé nemcsak ízléses kártyákat kapunk, de kifejezetten masszív és tetszetősen kidolgozott műanyag ereklyéket is, amiket élmény megfogni és megküzdeni értük. A játék tárolása sem jelenthet gondot, a kisméretű fémtokban egy szekciókra osztott műanyag tartó található, amely minden elemnek rendezett otthont biztosít, egyúttal megkönnyítve a játék hordozhatóságát is. Hangulatos, egyszerűen megtanulható, vérbeli kooperatív játék, amely mind a kezdő társasozóknak ideális választás, mind azoknak, akik két komplexebb játék közé szeretnének beiktatni egy izgalmas szünetet. Ha pedig valami hosszabb, tartalmasabb élményre vágynak, van itt egy *kicsi világ*, amibe fejest ugorhatnak.

SMALL WORLD

A társasjátékok Mekkájának számító Board Game Geek jelen sorok írásakor 1044 oldalnyi, azaz körülbelül 140 000 társast tart számon, ez pedig impozáns szám. Az még impozánsabb, hogy a 2009-es, azaz idén kereken tízéves Small World ezen a tabellán a 200. helyen csücsül, és egyelőre nagyon úgy néz ki, hogy drasztikusan lejjebb egy darabig nem is fog bukdácsolni, kivéve persze, ha a Days of Wonder a neves évforduló alkalmából úgy nem dönt, hogy vagy legyárt egy újabb epizódot, vagy alapos vérfrissítésnek veti alá egykori klasszikusát. Utóbbira mondjuk sok szükség nincs: a Small World még egy évtized távlatából is végtelenül ötletes, szórakoztató és abszolúte kortalan kapudrog a komplexebb társasok felé vezető úton.

Varázsa, addiktív hatása alapvetően annak tudható be, hogy már az alapötlete is egyszerű és kiváló: adott egy szegmensekre osztott, meglehetősen apró világ, amit a játékosoknak kell meghódítani, megszerezve a legtöbb győzelmi pontot (1-3 játékos esetén 10, több főnél 9 kör alatt). Minden egyes elfoglalt terület után alapjáraton egy győzelmi pont jár, ami nem túl sok, főleg, hogy minimum egy másik játékos is ugyanezért küzd. Hogyan szerezhető akkor több? Például a megfelelő faj kiválasztásával.

A Small World univerzumában kereken 14 faj közül lehet választani, és mindegyikük teljesen egyedi extrát nyújt: a patkányok kezdenek a legtöbb egységgel, az amazonok csata közben erősítést hívhatnak be, az emberek extra aranyhoz juthatnak a mezőkön, az élőholtak pedig tulajdonképpen két élettel is rendelkeznek. Önmagukban is erősek tehát, de mindegyiküknek jár egy képességlapka is, mely tovább csavarja a lehetőségeket. Mivel mind a faj-, mind a képességlapkák véletlenszerűen kerülnek kisorsolásra, ezért minden kör, minden újrapróbálkozás teljesen új kombinációs lehetőségeket szül: épp úgy kerülhet kommandós félszerzet a kézbe, mint kereskedő csontváz, gazdag troll vagy sárkánylovas ork.

A fajok esetében ez a két paraméter dönt arról, hogy hány egységlapkával kezdünk. Ez azért fontos, mert a területek meghódításához minimum 2-re lesz szükség, de ha a kiszemelt rész foglalt – mert egy riválís játékos vagy egy természeti/mesterséges akadály található rajta –, akkor ez a szám nő. Egy-két kör alatt azért általában mindenki lerakja a maga lapkáit, begyűjtve a győzelmi pontokat, és ez után maradna a változás... ha nem volna a Small Worldben még egy csavar.

Ugyanis a játék bármely pontján kihalásra ítélhetjük fajunkat. Ezzel a játékos ugyan kiesik egy körből, és lemond birodalmáról, de a következőben egy teljesen új fajt irányítva térhet vissza, újult erővel folytatva az inváziót. Ilyenkor azon területek, melyek korábban a birtokunkban voltak, és időközben más nem foglalta el őket, szintén a mi államkincstárunkat erősítik! Ez a kihalás-mechanika akkor tud igazán ütni, amikor egy jó faj, egy kiváló képesség társul mellé. Az élőhalottak például a hanyatlási fázisban nem veszítik el a lapkáikat, sőt még támadni is képesek, így olyan, mintha egyszerre két fajt irányítanánk. A különleges képességek között is számos erős akad: erődépítőként egy-egy terület erősíthető meg, megnehezítve azok elfoglalását, de diplomataként egy körre a kispadra ültethető az is, akivel abban a körben nem volt konfliktus.

Ennyi faj és ennyi különleges képesség láttán pedig talán mindenki számára egyértelmű, hogy a Small Worldben páratlanul sok a kombinációs lehetőség, így több tucat játék sem elég ahhoz, hogy egyrészt mindent megismerjünk és használjunk, másrészt akár csak kicsit is ráunjunk. Ha ez mégis bekövetkezne, akkor sincs baj: 10 éves játék révén a Small World számos kiegészítővel rendelkezik, melyek új fajokkal, képességekkel vagy akár helyszínekkel bővítik az amúgy minden szempontból impozáns alapjátékot. Nem lehet panasz a tálalásra sem. A dobozt kinyitva döbbenetes mennyiségű tartalom vár: 168 fajlapka, 109 győzelmi érme, 20 képességjelző, 35 területjelző és két duplaoldalú játéktábla (azaz 4 térkép), fakkokra osztott műanyag vázzal, a fajlapkáknak egy külön, fedeles tálkával, amely kiváló segítséget nyújt abban, hogy szállítás közben ne rázódjon minden össze egy kibogozhatatlan káoszmasszává. Mert a világ lehet, hogy kicsi, de a Small World semmilyen szempontból sem az!

írta: Tika

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

APEX LEGENDS

➲ Sziasztok!
Az lenne a problémám, hogy az Apex Legends folyamatosan kicrashel a gépen. Elindítom a játékot, betölt, elindítom a Tutorialt, és ekkor kezdődnek a bajok. Eleinte, minden OK, aztán a hangok nem mennek. Ezalatt azt értem, hogy vagy a trainer karakter hangja megy, vagy a zene, vagy a lövés, de egyszerre egyik sem. Ezután fogja magát, és befreezel a játék, olyan 10 másodpercekre, majd véglegesen kifagy. Ezután még az Origin is kifagy, és még olyan is történt, hogy az egész PC-t újra kellett indítanom, mert minden lefagyott. Ha tudtok segíteni, azt megköszönném, mert már egy párszor újraraktam a játékot, az Originen belül is repaireltem, és még az Easy Cheatet is újraraktam. (Amúgy Esetet használok, az közrejátszhat?)

Ezek vannak a gépben:
Intel Core i5-6500 CPU @ 3.20GHz
16Gb RAM, NVIDIA GeForce GTX 1060 3 GB
Windows 10 pro 64-bit
Válaszotokat előre is köszönöm.
➲ ZALAR01

A hardvert elnézve biztos nem gépigénnyel lesz a gond. Én az ESET-et sem gyanúsítanám, de láttunk már karón varjút, és ezt könnyű kiszűrni, ha egy játékindítás erejéig kikapcsolod a vírusirtót. Egyébként az EA fórumait átfutva, van egy vaskos réteg Phenom procikkal (nem indul, miért nem támogatják felkiáltásokkal), aztán egy kisebb, véletlenszerű fagyásokkal (gépigény többszörösét meghaladó konfigokon is), meg pár, a tiédhez hasonló eset. Okosabb én sem lettem, de pár dolgot azért megpróbálhatsz:
- Háttérben futó programok bezárása
- Új VGA és hangkártya driver letöltése
- Originben a beállításoknál (Application Settings – More) az Enable Origin in Game legyen letiltva
- A játékban, a beállításoknál próbáld végig a fullscreen, borderless window, meg az ablakos nézetet is
- Találtam egy olyat is, hogy az audio gikszerért az lehet a felelős, ha az aktív hangeszközön kívül van még olyan a rendszeren belül, ami nincs letiltva, például kommunikációs eszközként (szerintem tipikusan USB-s fejhallgatók esetén, HDMI kimenetre küldött hangnál fordulhat elő). Az óra melletti hangerő ikonon jobb klikk, Hangok, és a Lejátszás fülön csekkolható a dolog...

ETS 2

➲ Üdv!
Az a kérdésem lenne, hogy az ETS 2-höz, milyen kormány, ill. joystick illik. ➲ GERGELY

Ez így nem egy egyszerű kérdés, mert ami „illik" hozzá, az egy 900 fokot fordulni képes, masszív, megbízható kormány (pl. G29), H váltóval, ami bőven 100k felett lesz. Használtból Logitech Momo, DFGT, G27 10-50k között pl. megúszható, ha minőséget keresel, de ezek mind kifutott darabok, garancia biztos nem lesz egyikre sem. Sajnos Thrustmaster vonalon sincs olcsó ebéd, ott 50k felett kezdődnek, mondjuk úgy, hogy az új alapmodellek. Persze meg lehet próbálni valami kisebb márkát is, de előtte érdemes kiguglizni, hogy másoknak milyen tapasztalatai voltak (pontosság, kompatibilitást stb.) az adott típussal.

MENTÉS

➲ Szia Tika!
Figyi, kapaszkodj meg: menteni akarok, (TÉNYLEG mentés, nem megnyitás, MENTÉS) elnevezem a fájlt, és a képen látottakat dobja ki: „A fájl nem található. Ellenőrizze a fájlnevet és ismételje meg a műveletet." WTF???
Üdv: ➲ BOTOND, AKI MINDJÁRT MEGSÜL IDEGESSÉGÉBEN

Szia, Botond, aki remélem, nem sült meg az idegességtől!

Photoshop van a háttérben, nemdebár? Szóval az óra melletti kis ikonok között kattints a pajzsra (vagy Gépházból elnavigálsz – Windows biztonság – Windows Defender biztonsági központ), a Defender biztonsági központnál pedig keresd az Alkalmazás és böngészővezérlést, aztán bal alsó sarok, fogaskerék ikon (Beállítások), majd itt a Vírus- és veszélyforrás-kezelési beállítások kiemelésre kattints. A Mappahozzáférés felügyeletének kezelésénél járunk, és az Alkalmazás átengedése a mappákhoz való hozzáférés szabályozásán című kiemelést kell megcélozni, majd itt a + jelnél a Photoshopot indító, azonos nevű exe fájlt (a Photoshop telepítési könyvtárából) hozzáadod.

Baromi bonyolultan hangzik, de nem az... Itt egy videó a műveletről (angol nyelvű, ezért is írtam le a feladatokat, viszont tökéletesen látszik minden, 1:35-től a lényeg): http://tinyurl.com/yymfxo9q

ORIGIN

➲ Kedves Tika!
Szeretném a segítségedet kérni! Originen több játékom is van, most szerettem volna játszani a Dragon Age Inquisitorral. Ment is pár napig, de utána be akartam jelentkezni, de nem tudtam. Kérte az e-mail címemet vagy felhasználó nevemet, itt a felhasználó nevemet adtam meg, mert az ehhez tartozó e-mail címemet nem tudom. Na de a jelszavamat nem fogadja el, pedig idáig automatikusan kitöltötte magának, nekem csak be kellett lépni. Az a baj, hogy a jelszavamat nem tudom, és ráadásul a fiókhoz tartozó e-mail címemet sem, ahonnan tudnék új jelszót kérni. Olvastam, hogy lépjek kapcsolatba egy ügyintézővel neten, de én annyira nem tudok angolul, hogy beszélgessek vele. Van erre esetleg más lehetőség pl. e-mail-on keresztül? Mi ilyekor a teendő? Nem szeretném a játékokat elveszteni. Ha segít, van másik fiókom is az Originen, de ahhoz talán nincs is játék.
A válaszodat előre is nagyon köszönöm!
Hű olvasótok: ➲ A. BÉLA

Az EA magyar ügyfélszolgálati telefonszám, azt hiszem, még él: 06-1-505-9550, és hétfőtől péntekig, 12-21 óra között hívható. Ami a netes ügyintézőt illeti, bátran bepróbálkozhatsz google fordítóval, meg fogja érteni. Már csak azért is, mert ahogy írod, se jelszó, se email, és így tényleg csak a supporton keresztül látszik valami halvány reménysugár. Nem lesz egy könnyű kör: ha az accounton van olyan játék, amelynek a vásárlását igazolni tudod (online vásárlásnál banki bizonylat, boltinál doboz, számla), azzal nagy mértékben nőnek az esélyeid.

AMD DRIVER

➲ Szia!
Egy AMD R7 370-es videókártyám van, jól működik meg minden, de amint egy újabb drivert töltök le hozzá, másfél óra után megfagy a kép, és csak hard resetelni tudok. Utánanéztem a problémának, és ott azt írták, hogy használjak régebbi drivert. Nos, azzal újabb hibák jöttek elő, pl. a Google Chrome ablaka egy nagy fehér és üres lapként jelenik meg. Próbálkoztam auto detect-es letöltéssel, az AMDCleanupUtility-vel, de azzal is problémás. Már nem tudok mit tenni.

Azt viszont elfelejtettem leírni, hogy most a Windows által leszedett alap AMD drivert használom, mert azzal nincs ez a fagyogatás, de viszont néhanapján előfordul, hogy csíkos a kép. Amikkel egyébként játszok: a most megjelentek közül szinte egyikkel sem, inkább Team Fortress 2, nagyon ritkán Counter Strike Global Offensive, Hearthstone, World of Tanks. Esetleg tudod, hogy mi a gond és tudsz valami megoldást rá?
Válaszodat előre is köszi!
➲ **BALÁZS**

Mielőtt komolyabban vizsgálódnánk, töltsd le a DDU-t (https://tinyurl.com/zaf4h2r), csomagold ki, indítsd el. A Device type legyen GPU-ra, a Device pedig AMD-re állítva, aztán a Clean and restart (Tisztítás és újraindítás) gombra bökj rá, és várd meg, míg lefut a folyamat, majd újraindul a gép. Az AMD oldaláról most manuálisan jöhet az új, op. rendszernek megfelelő driver. Ha ez sem segít, akkor olyan irányban is lehet vizsgálódni, hogy miért másfél óra múlva fagy le – talán melegszik? Esetleg a háttérben fut valami zavaró dolog?

Ami még gyanús a történetben, hogy már alapterhelésen csíkoz a default driverrel, nem ártana megkínálni egy komolyabb teszttel, pl. 3DMark, és ha hibázik (hőfokokat közben monitorozd), akkor szerintem irány a garanciális szerviz (már ha van még rá gari).

LAPTOP

➲ Szia Tika!
Új gamer laptopot kényszerülök vásárolni, mivel egy évig külföldön fogok tartózkodni, és nem vihetem magammal szeretett PC-met :(. Soha nem volt még laptopom, nagyon szkeptikus vagyok velük szemben..., tudom, hogy egy laposba szánt GTX 1080 gyengébb, mint az én asztali 1070-em. Plusz el is vesztem a hatalmas választékban. A keret 260.000 Ft (+ - 10ezer max). Nagyon sokat nézelődtem, és van pár tippem: Asus ROG FX504GD, ASUS FX505GD-BQ144, Lenovo Legion Y520, MSI GL63 8RC, MSI GS63 7RD. Ha ezek nem jók, vagy van jobb ötleted, szívesen venném :). Csak gamelni kéne, néha-néha film/sorozat nézés, de igazából az élvezhető játéksebesség lenne a fő szempont, meg persze bírjon ki egy évet :D.

UI: Találtam egy modellt: Lenovo Legion Y520-15IKBM, amiben GTX 1060 van. Ami számomra nagyon csábító, hogy a ***dium.hu adja 265.000 Ft-ért. Az ok, hogy pixel hibás, na most engem egy-két fekete pont nem zavarna, de a (csak) 2133MHz RAM nagyon elgondolkoztat. Szerinted meg merjem kockáztatni?

„...egy laposba szánt GTX 1080 gyengébb, mint az én asztali 1070-em" – ez azért nem teljesen így van. Ahogy megyünk a 4k irányába, hiába notebook-VGA, a GTX1080 fölénye kijön, de a megcélzott ársávhoz tartozó mobil GTX 1050-ek is csak kb. 5-10 százalékkal lassabbak, mint egy asztali GTX 1050, tehát így lehet számolgatni. Ettől még utóbbin, HD felbontásban, medium részletességgel egy mai modern játék elfutkos, persze nem 4 GB RAM mellett, hanem minimum 8-nál.

A felsorolt gépek közül egyébként személyes tapasztalatom csak a Legionnal és az MSI GL63-mal van, saját preferencia alapján a Lenovo jobban tetszett, de azt tudnod kell, hogy ebben az árszegmensben a felhasznált anyagokban és a minőségben nincs komoly differencia.

A garanciának mindenképp kérdezz utána, hogy a célországban is elérhető legyen a szervizháttér. A „talált modellel" kapcsolatban pedig az a helyzet, hogy ennyi pénzért i5+GTX 1050Ti (pl. Asus FX, Lenovo Y530, ezekben egy generációval újabb Intel proci, kicsit nagyobb aksi van), esetleg i7+GTX 1050 jön ki, de i7+GTX 1060 biztosan nem. A teljesítményt nézve utóbbi magasan veri mindkettőt (és a RAM szerintem elírás, mert máshol 2400MHz-et írnak ugyanehhez a típusszámhoz, de ha nem elírás, az sem tragédia), ugyanakkor neked kell eldönteni, hogy együtt tudsz-e élni a pixelhibákkal (és ugye bontott is). Mindenesetre, ha tudod, személyesen is nézd meg, mert egy-két fekete pont zavaró tud lenni, főleg fehér háttéren, pl. Wordben.

Még egy kis segítség (erősorrend a notebook VGA-k között): https://tinyurl.com/kpws7xv

JÁTÉKVEZÉRLŐ

➲ Helló Guru csapat!
Szeretnék venni egy olyan kontrollert PC-hez, amit az összes játék felismer, de azért nem haladja meg a 15-17 ezer forintot. A jelenlegi Thrust-tal nem tudom például a DB FighterZ-t és az Ori változatait normálisan játszani, mert nem érzékeli az összes gombot, és nem tudok állítani rajta. Eddig a Logitech F710-et néztem, de szívesen fogadok bármilyen alternatívát, javaslatot.
A segítséget előre is köszi ➲ **BENCE**

**A gamepadek között a svájcibicska eddig az Xbox 360 vezetékes kontrollere volt, tökéletes kompatibilitás jellemezte, bedugtad és működött, mellesleg olcsónak számított. Szépséghiba, hogy kifutó termék, nemigen kapható, és az idő is eljárt felette. Úgyhogy az Xbox One kontroller lenne véleményem szerint az ideális jelölt, ez már pontosabb, finomabb eszköz – kompatibilitásban szintén tökéletes, ugye egy mini USB kábellel összeköthető a géppel, de megfelelő adapterrel használható vezeték nélküliként is. Nem árt tudni, hogy az XOne vezérlők közül (szigorúan csak eredetit szabad venni) az új S széria kontrollerei elvileg mindenféle BT adapterrel kompatibilisek, a régebbiekben viszont nincs BT (lásd a különbséget itt: http://tinyurl.com/y6fnoo5w).
Persze vezetéken mindkettő használható.**

Még egy apróság: ha gyári, MS (BT) adaptert veszel, akkor az XONE S kontrolleren lévő 3,5-es jack, amibe a fejhallgatót lehet dugni, szintén működik, és egy ilyen adapter 8 kontrollert képes kezelni (későbbi bővíthetőség miatt fontos lehet). Amúgy verekedős játékokhoz a DualShock 4 elrendezése sokak szerint jobban kézre áll, szóval a Logitech F710 ötleted sem halva született, főleg, hogy teljes mértékben megvan a szükséges (xinput) kompatibilitás. De elég rosszakat hallani a vevőegységéről (szakadozó jel), bár sokaknál meg probléma nélkül megy – mivel első kézből származó infóm nincs, így ezt sem cáfolni, sem megerősíteni nem tudom.

GTA V

➲ Sziasztok!
Telepítés közben ezt a hibát írta ki: Unable to detect the Windows Media Feature Pack on your system. Please install the Windows Media Feature Pack, then retry the installation."
Tudjátok, hogy kellene megoldani?
Válaszokért előre is köszi!

Tessék gyakrabban olvasni a Mentőövet, mert nem is olyan régen volt már szó a hasonló hibajelenségekről. Megismételve a korábbiakat, arról van szó, hogy az N-es végű operációs rendszerekből (Ez a gép/Sajátgép ikonon nyomsz egy jobb egérgombot, Tulajdonságok, és ott látható az op. rendszer típusa) hiányozik a média pakk (pl. beépített médialejátszó), ami bizonyos játékoknál meg épp kéne, úgyhogy ezt kell most külön letölteni (pótolni) a Microsoft oldaláról. Windows 10 esetén innen: https://tinyurl.com/y9dd2tdo (egyéb op. rendszereknél, pl. Win7 esetén, meg rákeresel, hogy „windows 7 n media feature pack", és az első microsoftos, magyar nyelvű találatról tölthető az adott verzió).

MOBIL

➲ Helló Tika!
Van egy Pocophone F1 mobilom, és ha az említett eszközön videókat nézek (Youtube, sorozatok), vagy zenét hallgatok alacsony hangerőn, akkor a beszéd hangja nagyon eltorzul. Normál hangerőn pedig statikus zaj hallható a háttérben. Több fülhallgatóval is megpróbáltam, mindegyiknél jelen volt a hiba. Megpróbáltam kitakarítani a jack csatlakozót is, viszont ez nem oldotta meg a problémát. Érdekesség hogy ez a probléma csak akkor jelentkezik, ha a fülhallgató csatlakoztatva van, anélkül teljesen normális a hívások és a videók hangja is.
ui. A telefon viszonylag új, 3-4 hónapos, nem ejtettem le, víz sem került az eszközbe. Ha van bármilyen ötleted, ami elháríthatná a problémát, akkor azt szívesen fogadom.
Válaszodat előre is köszönöm! ➲ **GERGŐ**

Ne mááár, mobilok is?! xD Előre szólok, porszívót nem javítunk... A mobilok sem a szakterületem (már ha egyáltalán létezik szakterületem), szóval laikusként én megpróbálnám a közösség ötleteit, pl. a (https://tinyurl.com/yyjfo7al – 9. pont) fejlesztői menüben az absolute volume-t disable állásba tenni. Elgondolkodnék azon is, hogy a jack aljzat rendesen illeszkedik/érintkezik-e a bedugott fülessel, és ha nagyon gagyi fülhallgatók vettek részt a házi tesztben, bevonnék egy jobb minőségűt is. A szoftveres oldalt se zárd ki, próbálj ki egy másik médialejátszót a Play Áruházból. Aztán, ha nincs javulás, érdemes lenne a garanciális szervizzel is megnézetni, amíg még él a lehetőség.

NAGYKÉPŰ, DE VAN MIRE

PHILIPS 436M6VBPAB

[ÍRTA BODAK] A Philips hatalmas, 4K-felbontású monitora már első ránézésre is impresszív látvány, de nehéz eldönteni, hogy most számítógépet vagy konzolt pakoljunk mögé. Na, jó, persze, azt, ami éppen van, de hogy a gyártó pontosan melyik közönséget is célozza vele, az az igazi kérdés.

Valahogy úgy tudnám elképzelni a Philips amúgy nem túl fantáziadús elnevezésű 436M6VBPAB készülékének reklámját, hogy az egyszerű Béla bá' bemegy az üzletbe, és kér egy 4K monitort, mire az eladó így válaszol: „Tévé lett, maradhat?". Hogy képzeletbeli alanyunk mit szól ehhez, azt már rátok bízom, én meg kikísérem magam a teremből, de előtte még rátérek alanyunk kivesézésére.

SZÉP... NAGY

Már a doboz mérete láttán elhűltem, de szerencsére nem szakadt le az asztal a Philips kicsikéje alatt, mely a dobozból kiemelve közel 16 kilogrammot nyom. Még szerencse, hogy ezután nem kell vele túl sokat variálni, ugyanis a fémtalpazat gyárilag rögzítve lett, megfelelő konzol birtokában azonban falra is szerelhető, az állvány eltávolításához csupán a két rögzítési pont három-három darab csavarjával kell megküzdeni. Nekünk erre nem volt lehetőségünk, így maradt az asztalon, ahol a konstrukció bizonyította, hogy kellően stabil, nem kerülgetett a szívbaj, miután elfoglalta helyét. A falra szerelhetőség jegyében az összes ki-és bemenet alulról érhető el, és külön tápegységgel sem kell szórakoznunk, mert beépített modult kapott.

A dobozban a monstrum mellett a szokásos papírhalmon túl egy táp-, egy sztenderd és egy mini végződésű DisplayPort-, valamint egy USB kábel lapul, egyedül a HDMI hiányzott a felhozatalból. Bár a háztartások többségében manapság valószínűleg van elfekvőben egy HDMI kábel, és a DisplayPort minden tekintetben jobb nála, plusz gyakorlatilag minden modern videokártya szériafelszerelése is ez utóbbi csatolófelület, azért jólesett volna a gondoskodás. Pláne, hogy HDMI portot is kaptunk a sztenderd és mini DisplayPortok mellé, melyek mellett még kettő darab, töltésre is alkalmas USB 3.0 és egy USB-C is elfért a 3.5 mm-es jack ki- és bemeneteken túl. A kezdeti tévés viccelődésre visszatérve még egy távirányítót is kapunk, mert ugye abból sosem lehet elég a lakásban, és bár nélküle is kezelhető az OSD (On-Screen Display), annak vezérlőgombja elég lehetetlen helyen, a hátoldalnak szemből, kissé a jobb oldalon, majdhogynem a közepén került elhelyezésre.

TÜKRÖM, TÜKRÖM

A Philips 43 hüvelyk (108 cm) képátlójú kicsikéje természetesen 4K-felbontással, a HDR 1000-szabványnak megfelelő fényerő belengetésével, de leginkább az alacsony válaszidővel csábítja az embert. A kijelzőt körülölelő fényes fekete káva oldalt 17 mm, felül 19 mm, alul 24 mm széles, és javarészt elfedi a panel széleit, itt-ott azonban elválik tőle és belátni alá. Bár ilyen közelről valószínűleg sosem fogjuk szemlélni, kicsit jobban is figyelhettek volna az illesztésre. Ami viszont egy fokkal nagyobb fájdalmam a felülettel kapcsolatban, az az, hogy ugyan valamelyest matt (adatlapja szerint 2% kiképzést kapott), a gyakorlatban azonban tükörként funkcionál, úgyhogy ezt figyelembe véve érdemes elhelyezni, máskülönben saját, vagy a hátad mögötti szoba mását látod majd a feketékben.

Kellemes extraként foghatjuk fel a FreeSync mellett az Ambiglow elnevezésű rendszert, mely tulajdonképpen egy tíz ledből álló fénysor a monitor alján és a képernyőn megjelenő domináns színt vetíti alulra. De átállíthatjuk folyamatosan egy színre, vagy akár a gamer életérzést tökéletesen visszaadva, villódzva váltakozhat is. Persze, ha idegesítenek vagy zavarnak az ilyen földi hiúságok, le is kapcsolhatod az egészet.

Hangzás terén nem számítottam túl sokra, de kellemesen kellett csalódnom. Ugyan az audiofilok biztosan találnak rajta fogást, hangzása maximum átlagos, de nem kifejezetten borzasztó. Itt-ott némi mélyhangot is képes magából kipréselni, ahogyan magas hangoknál sem volt zavaró, fémes ciripelés.

SZÍNES, SZAGOS

A lényeg azonban a részletekben rejlik, alaposan szemügyre vettük a panelt és annak képességeit is, mely, ahogy az megszokott, ekkora méretnél, egy VA (Vertical Alignment) modell, a szubpixelek elrendezése viszont már korántsem szokványos, az általános RGB helyett BGR lett a színsorrend. Vagyis nem árt kapásból ráereszteni a Windows Cleartype varázslóját (ezt egyébként idővel automatikusan felajánlja a rendszer), hogy amennyire csak lehet, elkerüljük az elmosódott képet.

Tökéletes megoldást ez sem kínál, de távolabbról (80 cm-1 m) nézve már kevésbé zavaró a dolog. Egy másik probléma a szubpixelek szokatlan háttérvilágításából adódik, ugyanis két részre osztották őket: egy felső és egy alsó szegmensre, melyek nem minden esetben azonos erősséggel ragyognak. Hogy érthető legyen, miről beszélek, a végeredmény közelről szemlélve egy nyomtatott magazin lapjaihoz hasonlít, azok nyomtatási eljárásából adódó „pöttyösségének" látszatát kelti. A hatalmas VA paneleknél ez sajnos típusjegynek számít, főleg azoknál, melyeket távoli szemlélésre szánnak. Ha van elérhető közelségben egy 4K tévé, nézd meg közelről, nagy valószínűséggel hasonló mintát látsz majd.

MONITORNAK ÓRIÁSI, NEM IS OLCSÓ, DE MINDENT TUD, AMI IGAZÁN FONTOS, SŐT MÉG A SPECIÁLIS FÉNYEK IS OTT VANNAK MELLÉ. ERŐS GÉPHEZ TÖKÉLETES.

Ettől függetlenül a képminőségre aligha lehet panasz, mind a lefedett gamut, mind a kontraszt túlzás nélkül fantasztikus, ahogyan a HDR 1000-szabványnak megfelelően igazán erős feketékkel és ragyogó fehérekkel szolgál a Philips monitorja. A betekintési szögre sem lehet egy rossz szavunk sem, minimális torzítást ugyan észre lehet venni a lehetetlen szögekből; meredeken oldalról vagy felülről szemlélve a vörös és a zöld színekben minimális fakulás látszott. Összességében azonban bármelyik TN panelt kenterbe veri, és VA társaihoz képest is remekül teljesít.

NEM ANNYIRA OKOS

Az egyik elkerülendő beállítás az adaptív/dinamikus kontraszt, melyet itt Smart Contrast néven találunk meg a menüben. Eddigi tapasztalataink más gyártóknál sem voltak jók ezzel a funkcióval kapcsolatban, de itt sajnos lomhasága roppant zavaró, ráadásul a teljesen fekete területeket is kivilágítja. A gyors válaszidő teszi igazán „gamer" monitorrá és emeli ki az egyszerű tévék sorából, sajnos ezzel kapcsolatos a második kerülendő beállítás is, mely a Smart Response nevet viseli, de bekapcsolásával csak rontunk a képen. A VA panelekre jellemző módon némi elmosódás mindenképpen jelentkezik a gyorsan mozgó objektumoknál, de az imént említett opció bekapcsolásával még plusz „csóvát" pakolhatunk mögéjük, ami minden, csak nem okos húzás, így a legjobb, ha nem babráljuk, és marad kikapcsolva.

SKÁLA ÁRUHÁZ

Nem minden tartalmat játszhatunk le 4K-ban, vagy mert eleve nem elérhető ekkora felbontásban, vagy mert a gép nem bírja lóerővel. Ilyenkor kerül képbe a leskálázás, vagyis a 3840×2160 pixelnél alacsonyabb felbontások megjelenítése, és kijelenthetjük, hogy a Philips kicsikéje jelesre vizsgázik. Akár 2K, más néven WQHD (2560×1440), akár FHD (1920×1080) a kiszemelt méret, sorban egyáltalán nem, vagy alig észrevehető homályosodás jelentkezik csupán, melynek a távolság még külön jól áll. Nem árt tudni, hogy a felskálázást azonban csak akkor végzi maga a monitor, ha AMD-kártyánk van (ott a GPU-ra külön kell ráerőltetni a feladatot), míg az Nvidia-tulajoknak ezt alapértelmezett módon a GPU végzi, külön kell kikapcsolni az Nvidia Control Panelen, ha valamiért a monitorra bíznánk a dolgot.

GÉPRE VAGY KONZOLRA KÖSSELEK?

Felmerül a kérdés, mert bizony 3840×2160 pixel meghajtásához kell a lóerő, vagy a remekül optimalizált játék; előbbi a PC sajátja, második pedig javarészt a konzoloké (tisztelet a kivételnek). Másrészt a Philips gamer konzolmonitorként reklámozza a kicsikét, ezzel valószínűleg nem a magyar piacot tartva szem előtt. Mert bizony 200 ezer forint környékén vesztegetik, ami ugyan még mindig nem a legdrágább darabok egyike, de itthon a többség számára komoly összegnek számít, és konzolt sem úgy vesz az ember, hogy odacsap mellé egy drága tévét is. Ugyanakkor a dicsőséges 60 fps-hez szokott PC-játékosok szemét zavarni fogja, hogy a legújabb címek egy még megfizethetőnek számító konfiguráción alig, vagy egyáltalán nem érnek fel a megszokott tempóhoz. Alternatívaként persze ott van a leskálázás, de akkor meg ugye minek vennénk 4K monitort? Komoly dilemma ez, és egyben a magyarázat arra, hogy a 4K felbontású PC monitorok miért nem árasztották el még a piacot: mert ez még mindig luxustermék. Ettől függetlenül a Philips 436M6VBPAB egy remek monitor, melyet csak ajánlani lehet, amennyiben játékra alkalmas, 4K-s készüléket keresel.

BEMUTATKOZIK AZ ARCTIC

ARCTIC FREEZER 34 ESPORTS DUO, P614 BT ÉS P533 MILITARY

[ÍRTA **DREAMER**]

Mióta újságunk megalakult, igyekszünk olyan termékeket és azok gyártóit bemutatni nektek, akik laikusként és profi gépépítőként is érdeklődésre adhatnak okot. Ahogy az ipar növekszik, és hardverfronton újabb cégek kerülnek versenybe, úgy sikerült egy korábban a Guru hasábjain be nem mutatott családot prezentálnunk. Íme az Arctic és néhány terméke!

Az Arctic neve néhányaknak már ismerősen csenghet, mivel külföldön ismert és elismert vállalatról van szó, azonban a svájci cég termékei hazánkban kevésbé elterjedtek. Az Arctic 2001 óta működik, elsősorban személyi számítógépek komponenseire és kiegészítő termékekre (például töltőkre, elosztókra) fókuszálnak, azon belül is a hűtés tartozik a fő profiljukba. Amellett, hogy tökéletesített hűtéstechnikájukkal – a cég szavaival élve – kiiktatják a számítástechnika világából a zajt, gondoskodnak a megfelelő hangzásról is, ami alatt azt kell érteni, hogy nem csupán a csendes levegőztetés, de a fejhallgatók és hangszórók világában is magabiztosan mozognak.

KEZDŐCSOMAG

Ennél fogva bemutatkozásuk ürügyén megleptek minket három olyan készülékkel, amiket közelebbről megvizsgálva pontos képet kapunk arról, mire számíthatunk, ha Arctic kütyük vásárlására adjuk a fejünket. Híven saját profiljához, az Arctic egy processzorhűtővel és két fejhallgatóval lepett meg bennünket. A CPU coolerek táborából egy Freezer 34 eSports DUO jutott el hozzánk, a hang-részlegről pedig egy P614 BT-t és egy P533-at küldtek – utóbbiból a Military stílusú változat bujkált a csomagban.

HANG ÉS HŰTÉS. FONTOS KELLÉKEK A HÉTKÖZNAPOKBAN, PLÁNE EGY MEGSZÁLLOTT GAMER ÉLETÉBEN. A GYÁRTÓNAK AZONBAN MINDENRE VAN MEGOLDÁSA.

TŰZOLTÓ LESZEL S PILÓTA

Első tesztalanyunk a gamereknek készült P533-as. Ez a sztereó fejhallgató a közepes árkategóriát képviseli a maga 15-22 ezer forint között elhelyezkedő árbesorolásával. Három kiszerelésben kapható: az első a Penta Gaming nevű esportcsapat narancs és fekete színeiben pompázik, a második a Racing névre keresztelt fekete-fehér-piros csíkos változat, a harmadik pedig a terepszínű Military stílusú darab. A felsorolt három fejhallgató között semmilyen különbség nincs, csak a színük és a csomagolásuk tér el, minden másban egy az egyben megegyeznek. Kialakításra egyedi stílusúak, a festést kiválasztva dönthetjük el, hogy versenyautó- vagy helikopterpilótákká akarunk válni. Talán a képek alapján nem észrevehető, de a valóságban úgy festi a P533 Military, mint egy egyedi kialakítású pilótaheadset. Olyan, mint amit a Medicopter 117 légimentői irigykedve méregetnének.

A kütyü az anyagát tekintve minden flancos, csilli-villi, a gaming stílusra jellemző jegyet mellőz: sehol egy felesleges RGB csík vagy szükségtelen geometriai alakokkal megoldott dizájn. Műanyagból és fémből lett építve, a fejpántot és a kagylókat pedig kényelmes, műbőrrel bevont memóriahab veszi körül. Az indusztriális mellékízt a beépített mikrofont és annak vezetékét tartó fémváz adja, ami nem csak egy érdekes stílusjegyet, de egyben egy egyszerűen megvalósítható megoldást takar. A két fémsín segítségével szabályozhatjuk az arcunk és a mikrofon közti távolságot, ahelyett, hogy egy fixált beállítás mellett kellene elköteleznünk magunkat. A bal kagyló oldalán egy tekerőgomb található, amivel a hangerőt szabályozhatjuk, és ennyiben ki is merül a kézzel állítható opciók tárháza. A mikrofon manuálisan nem némítható, a mute gomb valahol félúton lekerülhetett a mérnökök tervezőasztaláról.

Már kialakításában látszik, hogy a P533 remekül zár, végtére is úgy fest, mint amit pilótáknak terveztek, vagy mifene, a kagyló eleje pedig nem veszi fel az arc formáját, hanem nyitottnak érződik, és kis idő elteltével ez az apróság könnyen megszokható. Habár nem egy 7.1-es fejhallgatóról beszélünk, azért a hangzása mégis kiváló: sem a magas, sem a mély hangoknál nem tapasztaltunk torzulást, és a basszus is kellemesen szól.

Ebből a szempontból emlékeztetett bennünket a Logitech G231-re, ami a mai napig az egyik legjobb gaming headset a piacon, a P533 viszont valamivel kényelmesebb (de a fejpánt ugyanott nyom, mint a Logitech fejhallgatójának esetében) és jobban zár. Egyetlen hátránya az univerzális jack csatlakozó, ami egybe foglalja a két kagylót és a mikrofont, ahelyett, hogy két külön csatlakozóra kötné azokat.

Akik a headsetet a konzoljukhoz vagy notebookjukhoz akarják használni, vélhetőleg nem fognak találkozni ezzel a problémával, de a PC-s felhasználókat óvatosságra intenénk. Ahhoz, hogy a P533-at zavartalanul tudjuk használni, szükségünk lesz a csomagban mellékelt adapterre. Viszont az adaptert használva érintkezési hibára figyelhetünk fel,

A P533-as egyszerre dizájnos és minőségi darab. Noha 7.1-es hangzást nem tud, mégis kiválóan teljesít, miközben szépen zár, és a basszusa is elég jól szól.

amit csak keservesen és nem véglegesen tudtunk kiküszöbölni. Nem mellesleg a toldás csatlakoztatása után az 1,2 méter hosszú kábel 3,2 méter hosszúságúra nő, aminek egyetlen centijét sem fedi fonott védőréteg, ez pedig bosszúságot okozhat.

MAJDNEM TÖKÉLETES

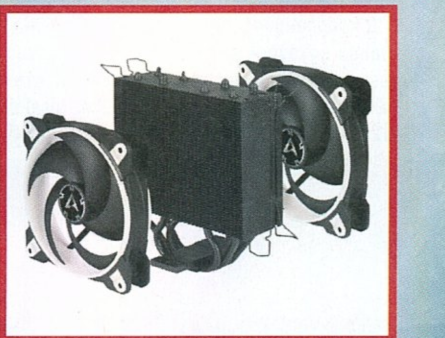
A P533 tesztelése után kijutott nekünk némi szabadság, mivel a következő terítékre kerülő darab esetében nem kellett arra figyelnünk, hogy rá ne guruljunk a vezetékre. A P614-es két változatban kapható: egy vezetékes és egy vezeték nélküli modell között válogathatunk, mi pedig a BT, vagyis Bluetooth változatot próbálhattuk ki. (A Bluetooth-kapcsolat mellett NFC használatával is csatlakozhatunk a fejhallgatóhoz.)

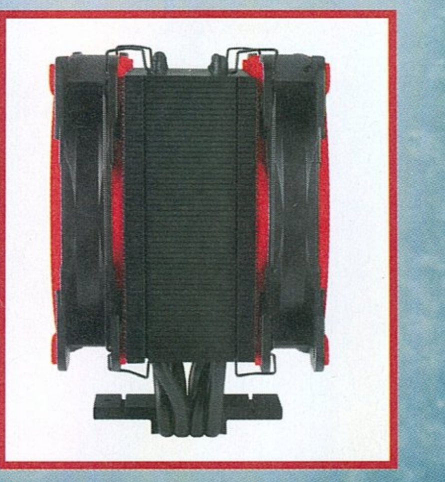
A P614 BT remek választás azoknak, akik utazáshoz keresnek vezeték nélküli partnert. Az Arctic adatai szerint a készülék akkumulátora Standby módban több mint 700 órán át bírja a strapát, és 30 órán keresztül képes zenét lejátszani – utóbbi értéket szerintünk kb. 10 órával alábecsülték. Ahogy a P533-as esetében, úgy a P614 BT is műanyagból készült, és helyenként fémes berakást kapott; az anyagminőségre ismét nem panaszkodhatunk. Emellett könnyű, mintegy 194 grammot nyom, könnyen kezelhető, kényelmes, nem zajszűrő, de jól zár, és megjelenésében sem feltűnő – azok sem fognak ránk furcsa tekinteteket vetni, akikkel az utcán, a buszon vagy esetleg egy repülőn találkozunk. A bal kagylón megtaláljuk a bekapcsoló gombot, ami egyben hangerőszabályzóként is működik, valamint dalt is tudunk vele váltani a szintén a bal oldalon elhelyezett két gombnak köszönhetően. Ha a P614-et a telefonunkhoz társítjuk, akkor esélyesen nemcsak zenehallgatásra, de beszélgetés közben is használni fogjuk. Ebben az aspektusban is társra találunk ebben a készülékben, mivel beépített mikrofonnal rendelkezik, ergo nem leszünk rászorulva, hogy a kezünk ügyében tartsuk a mobilunkat. Amíg körülbelül 5-10 méterre maradunk a csatlakoztatott eszköztől, addig a szaggatással sem kell kínlódnunk.

Ha megjelenésében, anyagában és használati idejében nem találunk kivetnivalót, akkor minden rózsás, nemigaz? Bárcsak így lenne. Egy gond azért mégis akad, egyszerűen szólva: a hangminőség. Amíg telefonáláshoz használjuk a P614 BT-t, mindent kristálytisztán fogunk hallani, azonban zenehallgatáskor ki fognak rajzolódni a készülék hibái. Nem elég, hogy hangzásra olyan, mintha két vödröt szorítottunk volna a fülkagylóinkra, de a magas hangok képzésekor torzulást és sistergést fogunk észrevenni, még akkor is, ha jobb minőségű fájlokat játszunk le, vagy zenét streamelő szolgáltatásokat használunk. Ezek után kijelenthetjük, hogy mintegy 12 ezer forintért az Arctic kényelmet és kiváló menetidőt kínál, többi jellemzőjén azonban lenne mit javítani. G

HŰVÖSRE TETTÜK

Csomagunk legígéretesebb darabja a Freezer 34 eSports DUO univerzális processzorhűtő, melyet ATX házakhoz (torony PC-khez) terveztek. Jelenleg talán a legjobb léghűtéses processzorhűtővel van dolgunk, ami nemcsak remek teljesítménnyel bír, de iszonyatosan csendes marad még akkor is, ha egy csúcskategóriás gépagy, egy Core i9, vagy egy Threadripper hidegen tartása a cél. A hűtőtest oldalaira két BioniX P-sorozatú ventilátor került, amik ellenütemben mozgatják a levegőt. Ezeket akár össze is köthetjük, így nem lesz szükség arra, hogy két ventilátorfoglalatot áldozzunk fel az alaplapon. A készülék összerakása sem okoz problémát, ami nagy részben az Arctic technikai segítségnyújtásának köszönhető. Mindegy, hogy AMD vagy Intel processzort szeretnénk hűteni vele, annyi a dolgunk, hogy az Arctic weboldalán kikeressük a készüléket, megnyitjuk a Support fület, kiválasztjuk procink foglalatát, és részletes összeszerelési útmutatást kapunk. A vásárlás előtt azonban vigyázzunk: a Freezer 34 eSports DUO a szokásos duplaventilátoros hűtőknél is méretesebb darab.





CSALÁDBAN MARAD

HUAWEI MateBook 13 | 14 | X Pro

[ÍRTA BODAK] A Huawei immáron harmadjára frissíti ultrabook termékvonalát; az Amerikában korábban már bemutatkozott Matebook 13 és 14, valamint a frissített Matebook X Pro termékbemutatóján jártunk Lengyelország fővárosában, Varsóban.

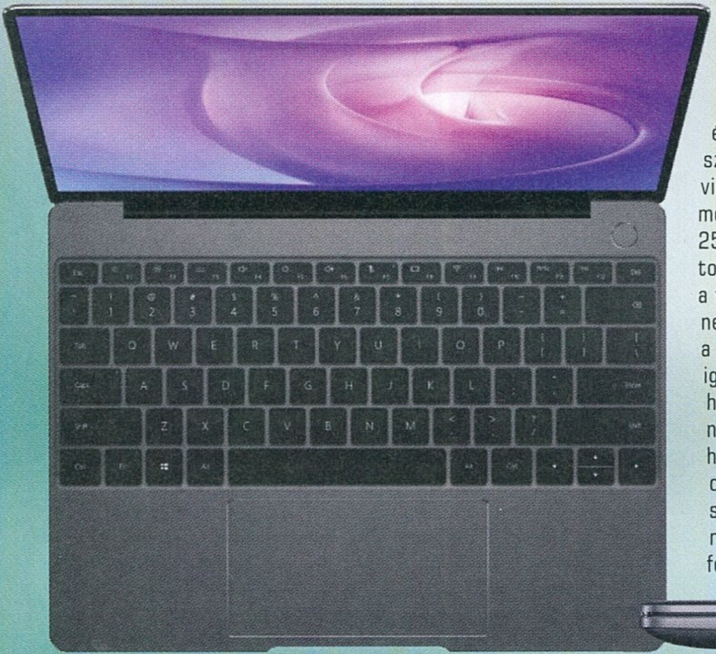
A Huawei rohamosan növekszik, ezzel együtt pedig termékpalettája is szélesedik: Mate készülékeivel az okostelefonok piacán már 2013 óta képviselteti magát, míg a hordozható számítógépek, azon belül is az ultrabookok családjában a Matebook 2016 óta versenyez a vásárlók kegyeiért az egyre telítettebb piacon. A cég a „felülről építkezés" stratégiája mentén a felső- és csúcskategóriás készülékekkel igyekszik betörni, és meg kell hagyni, meglepően jó eredményeket tud felmutatni. Lássuk, hogy idén mivel próbálnak meg levenni a lábunkról!

KÉT KICSI PAJTI

Na, jó, talán annyira nem is kicsi, és ha úgy vesszük, nem is kettő. A Matebook 13 két változatban, ezzel együtt két árkategóriában csábít, igaz, kívülről nem látszik a különbség. A 13 hüvelykes, 2560×1440 felbontású, szokatlannak nevezhető módon 3:2 képarányú érintőkijelző egy, a legvastagabb pontján mindössze 14,9 mm magas, elegáns és viszonylag masszív alumíniumházat kapott, az egész kütyü pedig alig nyom 1,2 kilogrammot. A belső terén egyedül a memóriában egyeznek ki, 8 GB LPDDR3 mindkettejük jussa, ezen túl viszont már megmutatkoznak a különbségek. A gyengébb modell az Intel i5-8265U processzorát kapta, mellé 256 GB PCIe

SSD dukál, de meg kell elégednünk az integrált grafikus vezérlővel. Ikertestvére már i7-8565U processzorral és 512GB tárhellyel büszkélkedhet, valamint az Nvidia MX150 dedikált videokártya jár hozzá.

Ha emlékszünk, akkor a processzort és az össztömeget leszámítva gyakorlatilag egy az egyben a két évvel ezelőtti Mateboox X Pro köszön vissza, csak icipicit más köntösben, és akkori önmagához mérten alacsonyabb áron. Persze ez nem elég az üdvösséghez, és ezt a gyártó is tudja, így más pontokon is változtatott. Az egyik kulcsfontosságú tényező az ultrabookokra jellemző gyengus hőelvezetés feljavítása, mert ugye, hiába az erős processzor és videokártya, ha a rendszer túlmelegedés miatt visszafojtja saját teljesítményét. Az ígéretek szerint 25%-kal gyorsabb ventilátorokat kaptunk, de erről a termékbemutatón sajnos nem tudtunk meggyőződni, a tesztpéldányok érkezéséig elsőkézből nem szolgálhatunk információkkal. De nem árt észben tartani, hogy minden éremnek két oldala van, a potenciálisan nagyobb teljesítmény nyilvánvalóan nagyobb fogyasztással is jár, kérdés, hogy az akkumulátor tényleg bírja-e az egész napos munkát.



A NAGYTESTVÉR

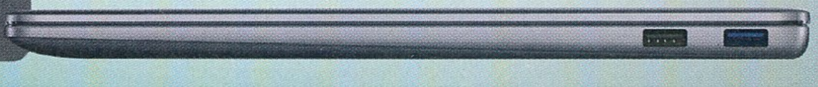
A Mateboox X Pro természetesen marad a cég zászlóshajója, túl sok újítást nem kapunk elődjéhez képest, nagyjából ugyanazokat a fejlesztéseket végezték el rajta, amiket fentebb tulajdonképpen már felsoroltunk a kistesóknál. Kicsit csinosabb dizájn, kicsit erősebb processzor, kicsit jobb hűtés, és így tovább.

De hogy ne maradjon le a Matebook 13 testvérpártól, szintén az Intel i7-8565U processzora köszön vissza ránk, ezúttal egy Nvidia MX250 grafikus vezérlővel megtámogatva, plusz kétszer annyi, azaz 16 GB LPDDR3 memóriával megdobva. Kijelzője a tavalyi modellel egyező, 3000×2000 pixel felbontású (3:2 képarányú) 13,9 hüvelyk átmérőjű darab, ahogyan a billentyűzetbe rejtett kamera is visszaköszön, súlya pedig aligha meglepő módon változatlanul 1,3 kilogramm. Szintén két kivitelben lesz kapható, árazásáról azonban lapzártáig nem árultak el semmit, pontosan akkor zajlott ugyanis az MWC 2019, ahol a hivatalos bemutatásra is sor került.

ELÉG LESZ EZ?

Karakterszámra lassan igen, de a Huawei üdvösségéhez a készülékekráncfelvarráson túl néhány extra funkció még hozzájárul. Amennyiben Huawei mobiltelefonnal rendelkezünk, egyetlen mozdulattal, könnyedén párosíthatjuk azt az ultrabookkal, képernyőmentéseket, fájlokat oszthatunk meg a kütyük között. Ezenfelül a szövegfelismerő funkciónak köszönhetően a gép képernyőmentésen is felismeri az írott szöveget, amivel így azonnal megkezdhetjük a munkát. Mindent összevetve a Matebook-vonal továbbra is a Macbook potenciális riválisaként áll a ringbe, és amíg fut a meccs, kíváncsian és lelkesen várjuk, mikor rukkol elő a Huawei egy gamereknek szánt termékcsaláddal.

A VARSÓI BEMUTATÓ UTÁN AZ MWC ALKALMÁBÓL IS MEGTEKINTHETŐK VOLTAK A HUAWEI NOTEBOOKJAI. A SHOW-T ÉRTHETŐ MÓDON A MATEBOOK X PRO LOPTA EL.



Ha szeretnél egy igazán gyors és biztonságos PC-t

Minden hónapban:

- A legújabb trendek és technológiák: járj a többiek előtt!
- Tippek és trükkök: így hozd ki a legtöbbet a PC-dből!
- Független tesztek + friss toplisták a legjobb vételekkel
- 2 szuper biztonsági csomag – megvédjük az eszközeidet
- Zseniális mobilappok Androidra és iOS-re

CHIP

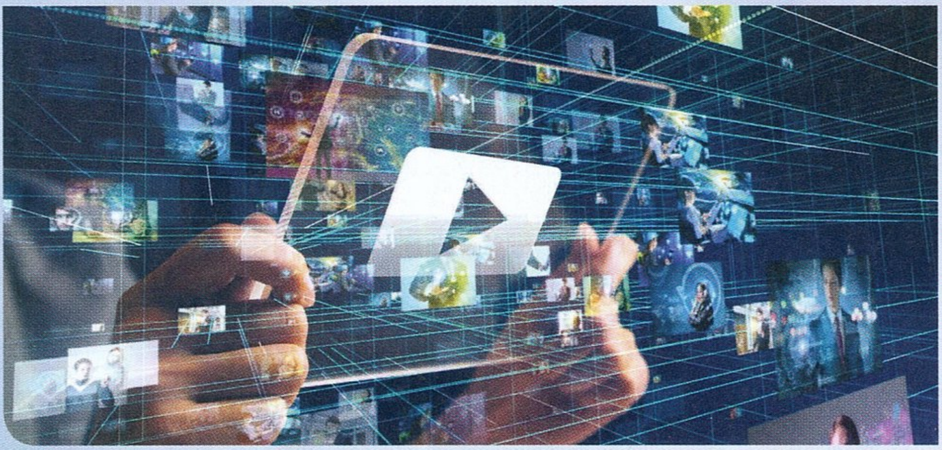
AZ 5G HAJTOTTA JÖVŐ

[ÍRTA BODAK] Észrevétlenül vált hétköznapjaink részévé, egyúttal megszokottá, kis túlzással nélkülözhetetlenné a mobilról való internetelérés, online videózás és játék, a közösségi média, egyszóval a menet közbeni tartalomfogyasztás. Címszavakban ezek a 4G hálózatok újításai, cikkünkben pedig körüljárjuk, hogy mire is számíthatunk a következő generációtól.

Ahogy a bevezetőben is írtuk, észrevétlenül, fokozatosan szoktunk hozzá és szoktuk meg a 4G hálózatok adta lehetőségeket. Kis hazánkban 2011-ben indult el a 4G előfutárának tekinthető első LTE hálózat, de még eltartott egy darabig az elterjedése. A hálózat kiépülését csupán fél lépéssel lemaradva követték az azt kihasználó mobiltelefonok, majd egyre több és több applikációhoz férhettünk hozzá, melyek élvezhető használatát a 4G tette lehetővé. Komolyabban terjedni kezdett a Facebook, azt követte az Instagram, majd jöttek a többiek, mára pedig már megbecsülni sem merjük, hogy ki, mit és mire használ. De innen is van tovább – az 5G hálózatok kísérleti stádiumban ugyan, de már léteznek. Elterjedésükre még egy kicsit várni kell, és képességeiket kihasználni sem holnap fogjuk, mielőtt azonban tovább mennénk, vegyük sorra, hogy milyen lépcsőket másztunk meg eddig. Nyugi, gyors lesz a történelemlecke, ígérjük.

KEZDETEKTŐL NAPJAINKIG

Az első mobilhálózatot még nem illették 1G néven, nevét csak utólag kapta meg. Itt analóg rádiójeleken zajlott a kommunikáció, az élmény fapados, a telefon pedig féltéglás volt. Aki megengedhette magának a technológiát, az üvöltve kommunikált a vonal túloldalán levőkkel, hogy mindenki lássa, mekkora jampi. De komolyra fordítva a szót, az első nagy ugrás hamar bekövetkezett, ez lett a 2G, ahol már digitális adatátvitel zajlott, ami szöveges üzenetek küldését (SMS) és alacsonyabb energiaigénye miatt a készülékek méretének csökkentését is lehetővé tette. Ez fejlődött tovább a csatornamegosztással, mely még több kapcsolat létesítését tette lehetővé egy vonalon, így nagyobb adatforgalmat is lehetett bonyolítani, ezzel pedig beköszöntött a multimédiás üzenetváltás (MMS) és internetezés kora. Igaz, jó drágán, és a mobilnet nem volt egyenlő az internettel, csak a külön, WML programozási nyelven írt oldalak váltak elérhetővé. A 3G hozta el az első igazi áttörést a mobilos netezésben, melylyel megháromszorozták az egy készülékre jutó sávszélességet, így valósággá vált a videohívás és a HTML alapú weboldalak letöltésének lehetősége is. Nem telt bele sok idő, és már el is értünk a 4G hálózatokhoz, mely még gyorsabb, még stabilabb, még több, és amelyet jó eséllyel ti is használtok, már ahol ugye elérhető. De panaszra összességében nincs okunk, a magyar 4G hálózat lefedettsége a harmadik legjobb és harmadik leggyorsabb Európában, így bizakodva tekinthetünk a jövőbe.



KELL EZ NEKÜNK?

Egyből meg is adjuk a választ a belcímben feltett kérdésre: bizony kell. És nem azért, hogy újabb vackokat sózzanak ránk, vagy újabb, drágább előfizetéseket és szolgáltatásokat vásároltassanak meg velünk. Bár az összeesküvés-hívőket ez aligha fogja meggyőzni, mindenesetre tény, hogy a hálózatok kapacitásukat tekintve bizony közelítenek a felső határhoz, mert a most használt frekvenciatartomány egész egyszerűen betelítődik. Ahogy az is tény, hogy a jelenlegi hálózatok kezdenek fenntarthatatlanná válni a szolgáltatók számára, aminek egyik oka az elképesztő energiaigény, amit a mára már globálisan több milliárdnyi (!) készülék a hálózatokra rótt terhelése jelent. Talán meglepő, de kézenfekvő, hogy a tornyok felszereléseinek hűtése egészen elképesztő méreteket öltött, a szolgáltatók költségeinek mintegy felét teszi ki a légkon-

dicionálás. Az már csak hab a tortán, hogy egy 2017-es kínai kutatás szerint a globális felmelegedésben fő szerepet játszó szén-dioxid kibocsátásának mintegy 2%-áért tehetők felelőssé a 4G LTE felszerelések. A megoldást jelen esetben egy teljesen más bázisállomás-felépítés jelenti, az úgynevezett C-RAN architektúra.

Anélkül, hogy nagyon belemennénk a részletekbe, maradjunk csak annyiban, hogy a bázisállomásokon eddig felszerelt úgynevezett baseband egységek feladatát nagyobb adatközpontok látják majd el, ezzel lefaragva a költségekből és a környezetterhelésből. De nem csak a hatékonyság a változás egyetlen mozgatórugója, az 5G hálózatok válaszideje és sávszélessége is jóval meghaladja majd a 4G képességeit. Összehasonlításképpen a 4G LTE hálózatok adatátviteli sebességének elméleti maximuma 1 GB másodpercenként, míg az 5G hálózatok akár 20 GB átvitelére is képesek ugyanennyi idő alatt. Nem túlzás azt mondani, hogy egészen elképesztő a különbség, de itt azért meg kell jegyeznünk, hogy közben a jelenlegi hálózatok fejlődése sem áll meg, igaz, a fizikával nem lehet vitatkozni, az 5G egész egyszerűen gyorsabb lesz. Azt már csak zárójelben jegyeznénk meg, hogy sokkal több eszközt is képes kezelni...

ÚJ MAGASSÁGOKBAN

Na, de hogyan? A bejáratott frekvenciatartomány lecserélésével az 5G az úgynevezett milliméterhullámok tartományába emelkedik, a 28 és 39 GHz közötti hullámhosszok gyakorlatilag kihasználatlanok, és elképesztően gyors adatátvitelre képesek. Ezen sávok egy része eddig is használatban volt, főleg biztonsági és ipari felhasználásban, fogyasztóként azonban nem álltak rendelkezésre a marokban elférő komoly számítókapacitással rendelkező készülékek, ahogyan a miniatűr antennák sem. A technológia mára már beérett, úgyhogy itt az ideje elfoglalni az új tartományokat. De azért nem minden fenékig tejfel, nem annyi lesz a váltás, hogy felnyomnak egy kapcsolót és kész.

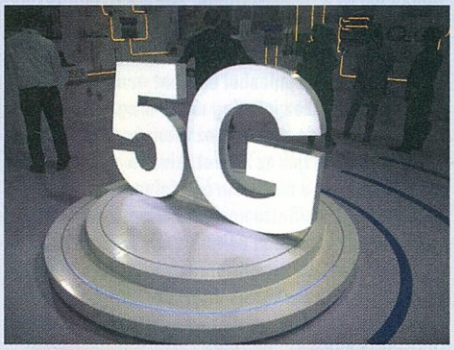
A milliméterhullámoknak ugyanis megvan az a frányа tulajdonsága, hogy sokkal gyorsabban vesztenek a jelerősségükből, a szilárd felületeken meg nem igazán szeretnek áthaladni. Megoldásként egyedül a több kicsi, alacsony energiájú (2-10 W) bázisállomás kiépítése szolgál, a mostani nagyobb teljesítményű (20-40 W) makrocellákkal szemben. Ezek telepítése egyrészt időt igényel, másrészt költséges feladat, vagyis az 5G hálózat elterjedése először a nagyobb városokban várható, ahol a szolgáltatóknak van esélyük arra, hogy a befektetett pénz belátható időn belül megtérül.

Az már csak apróság és valószínűleg magától értetődő, hogy a 4G és 5G hálózatok több okból sem kompatibilisek egymással, de paradox módon mégis szükségük lesz egymásra. Ugyanúgy, ahogy a 3G-4G váltás idején a teljes, de legalábbis nagyobb lefedettséget biztosító hálózathoz kapcsolódunk először, és ahol lehetséges, ott készülékünk vált a gyorsabb elérésre.

BIZONYÍTÉK, NEM ÍGÉRET?

Egyelőre talán fordítva mondhatnánk, de a szolgáltatók nem a levegőbe beszélnek, amikor 1ms látenciáról és elképesztő adatátvitelről mesélnek. Erre a technológia valóban képes, már csak idő kell ahhoz, hogy ténylegesen, tömegesen is működőképes, megfizethető és elérhető legyen. Azt, hogy ez pontosan mennyi idő lesz, még senki sem tudja biztosan megmondani, az USA-ban jelenleg 2022-re várják az 5G-képes készülékek tömeges elterjedését. De ahogy mondani szokás, minden út az első lépés megtételével kezdődik, és azon már túlvagyunk. A Samsung március 8-tól már elérhetővé teszi az első 5G telefonját, és a példát minden bizonnyal számos másik gyártó követi majd. Idehaza egyelőre egyetlen szabványos 5G állomás létezik, melyet a Magyar Telekom január végén avatott fel Zalaegerszegen, ahol kísérleti jelleggel, korlátozott felhasználószámmal működik. És ha már itt tartunk, arra is egyszerű a válasz, hogy miért éppen ott: a város mellett található az a tesztpálya, ahol önvezető autók rendszereit tesztelik. Ezzel pedig el is érkeztünk ahhoz a ponthoz, melynél az 5G túlmutat a markunkban játszott konzolminőségű multiplayer játékokon és a 4K felbontású cuki cicás videók orrba-szájba való megosztogatásán.

A TECHNOLÓGIÁK ÁLLANDÓ FEJLŐDÉSE ÉS TERJEDÉSE MELLETT NAGY SZÜKSÉG VAN A HÁTTÉR FOLYAMATOS AKTUALIZÁLÁSÁRA, BŐVÍTÉSÉRE. EZ LESZ AZ 5G.



Az 5G azonnalisága, gyorsasága és terhelhetősége az alapfeltétele az önvezető járművek elterjedésének, legyen az tömegközlekedés, személy- vagy teherszállítás. Így lehetővé válik egymással való azonnali kommunikálásuk, a forgalom összehangolása azon szereplőkkel is, akik inkább maradnának maguk sorsának kormányosai. És ez csak egyetlen példa. Ugyan Béla bá' szavaival élve „ilyen messziről eléggé távolinak tűnik" a jövő, még emlékszem, amikor a videóhívásra úgy legyintettek, hogy az sci-fi, most meg már alapdíjas szolgáltatás.
A gyorsuló fejlődést elnézve pedig talán még egy évtized sem telik bele, és önvezető taxit hívunk majd a buli után... Tudom, bilibe lóg a kezem.

A leveleket ide várjuk: levrov@pcguru.hu írták: AliceWake és Pozandr

LEVROV

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Ebben a hónapban is érdekes leveleket kaptunk, amelyek többsége a Steam/Epic Game Store közötti háborúról szólt. *(Minő meglepő fordulat. – AW)* A téma valószínűleg még hosszú ideig lesz napirenden, mondanivalót szolgáltatva az elkövetkező időkre újságírónak, játékosnak egyaránt. Hogy hova fog kifutni a háború, az a jövő zenéje, de egy biztos: nem valószínű, hogy mindenki nyertes lesz. – Pozandr

SZIASZTOK,

a Pcguruból már igényeltem a Mentőövet, de most a Levrovra esett a szemem, végülis nem bűn levelet írni szegény JohnBart leváltóinak, nem? ***(Most ezt úgy mondod, mintha szegény JohnBartot vasvillával kergettük volna el – AW)*** Amúgy arra gondoltam, hogy csak írogatni kezdek valami zagyvaságot, vagy törlöm az egész emailt és el is felejtem az egészet, de most inkább valami normális dolgot fogok írni ***(Hála a bárminek, ami mégis inkább erre motivált – AW)***, pl. az év filozófiás ***(Erre van egy külön szó: filozófiai – AW)*** kérdése: Ti is elgondolkoztatok azon, hogy milyen jó lenne egy ismert emberrel, vagy egy híres esetleg egy általatok kedvelt emberrel találkozni, Én például szívesen találkoznék Chochoval (sajnálom, hogy elment, bár ezzel már elkéstem, ugye?), esetleg Tikával, vagy Orbán Viktorral :D. Ti kikkel találkoznátok? Írjátok le nekem. Amúgy bocsánat, ha nem egy adott témáról beszélek, szüleim még nem vették meg a januári (és TALÁN már a februári) PCGuru-t, de remélem sikerül bepótolnom, sziasztok :)

PRO MINECRAFT

(Ha már senki nem válaszol, akkor majd én. Régebben szívesen találkoztam volna Angelina Jolie-val, csak azóta elfogyott szegény, én meg válogatós vagyok. Amúgy John Carpenterrel szívesen elbeszélgetnék. Ha meg Jolie helyett kellene keresnem valakit, akkor az egy vörös modell volna, akit Twitteren követek… a neve most sajnos nem ugrik be. Ja, a vörös haj a gyengém. – Böjti)

ÜDV, PC GURU!

Időhiány miatt nem igen van időm játszani mostanában **(Erre mindig kell időt fordítani, lehet játszani buszon, metrón, mindenhol. Csak meg kell találni a módját. – Pozandr)**, azonban továbbra is lelkesen követem a játékhíreket, és megjelenéseket. A tavalyi évben megjelent Red Dead Redemption 2 döbbentett rá valójában hol tart a játékipar. Régen sokkal szerényebb gépigények között csinálták hasonlóan szórakoztató játékokat (nem feltétlenül a RDR2-re gondolva, pláne, hogy a Fallout-ok is élvezetesebbek voltak). **(System Shock 1-2, Outcast, a sort lehetne folytatni… – Pozandr)** Lassan kezdenek kimerülni az ötletekből is, a nemrég megjelent Far Cry, noha nagyon jól néz ki csak egy felokosított verziója az előző résznek, és noha anno a Primal-nél a játékosok vették észre a pálya hasonlóságait a számozott játék térképével, most ezt nyíltan a képünkbe mondják a fejlesztők. ***(A technikai lehetőségek kiaknázása még pont nem probléma, sőt alapvetően kívánatos is, a gond az, amikor mindössze ezzel szándékoznak legitimálni egy produktumot. Mármint azzal, hogy mondjuk, szép. – AW)*** Ezt igen lusta megoldásnak is tekinthetnénk azonban mégis változatos, látszik, hogy fektettek bele energiát és tényleg egy új Hope County-ban érezheti magát a játékos és néha még a nosztalgia szele is megcsaphatja egy-egy ikonikus épület mellett elhaladva. ***(Ezzel együtt még mindig elég szerény terméknek tartom… – AW)*** Az Apex Legends megjelenése kicsit üdítően hatott ugyanis kezdem unni a Fortnite népszerűségét, és ki tudja, hátha egy arra érdemesebb játék ülhet a battleground játékok trónjára, bár tény hogy igen nagy figyelmet adott az Epic Games-nek és webshop-uknak. Az pedig kifejezetten ledöbbentett hogy egy olyan múlttal rendelkező széria, mint a Metro ennél horgonyoz le... ***(Van az a pénz. Mint a mellékelt ábra mutatja. – AW)*** Na de sebaj, érdeklődve várom a jövő havi teszteket és előzeteseket, mivelhogy még nem indult be igazán az év. De addig is a Guru legyen veletek! Jó játékot!

BALÁZS

Hogy a Deep Silver miért döntött az ideiglenes exkluzivitás mellett, valószínűleg soha nem fog kiderülni *(Megmondom, Andris, konvertábilis valutáért. – AW)*, de ez egy olyan helyzet, ami senkinek nem jó. Azt nem mondanám, hogy az ötletek kezdenek elfogyni, hiszen az indie-k még mindig remek címeket képesek szállítani, kevés pénzből, kevés pénzért. A régen minden jobb volt megállapítás sem teljesen helytálló, a nosztalgia szele mellett nem mindig vesszük észre a mai AAA kategóriás játékok értékeit, pedig bőven lehet bennük találni. Csak meg kell keresni, meg kell látni ezeket. – Pozandr

Szerintem az Epic alapvető stratégiájával annyiban nincsen probléma, hogy a nagy vagy hagyományos platformok is operálnak exkluzív címekkel, ez bevett és elfogadható módszer, csak nem abban a formában, ahogy az Epic csinálja. A minimum a strukturált és legalább technikailag kifogástalan rendszer lenne. Ezzel az Epic jelenleg nem rendelkezik. Ahogy a felhasználók részéről bizalommal és különösebb érdeklődéssel sem. Pénzzel viszont igen. Amitől szimpatikus mondjuk nem lesz, de kétségtelen, hogy vannak lehetőségei, és mint piaci szereplő, logikus, hogy él is velük. – AW

HALIHÓ!

Egy vallomással tartozok nektek - az utóbbi években kis túlzással sírva röhögtem azon, ahogy a Microsoft szép lassan kinyírta az Xbox-ot **(A Play Anywhere bejelentése után sokan vizionálták az Xbox One halálát. – Pozandr)**, és előbb vettem volna egy Wii U-t a Switch bejelentése után, mint a One bármelyik kiadását. Viszont pár hete egy ismerősöm kölcsön adta, majd baráti áron eladta nekem a saját One konzolját **(Melyiket? Első kiadást, S-t vagy esetleg Xbox One X-et? – Pozandr)**, és tanácsára első körben befizetten egy Game Pass-t. Azóta még olyan címeket is Xbox-on tolok, amiket amúgy PC-n terveztem kipörgetni, és az utóbbi időben a fő platformommá lépett elő. A Microsoft kiadói stratégiájával nem békültem ki továbbra sem, de a Game Pass egyszerűen zseniális ötlet! 200 cím, közte az MS összes klasszikusa, olyan újdonságok, mint a Shadow of the Tomb Raider **(Azért erre is fél évet kellett várni! – Pozandr)** és mindez olyan havidíjjal, amit éves szinten akkor is elköltenék, ha csak két játékot vennék premierkor? ***(Én azt a pár napot is alig bírtam kivárni, amíg Böjti végez a RE2 Remake-kel, nemhogy fél évet! Ez nyilván csak bizonyos címekre érvényes, de akkor is. – AW)*** Ehhez kapcsolódóan érdekelne a véleményetek - tudom, hogy az Originnek is van egy hasonló szolgáltatása, a Sony pedig hasonlóval próbálkozik a PS Now formájában. Ti láttok esélyt arra, hogy pár éven belül Steam Sale és pre-orderek helyett így fogjuk vásárolni a játékainkat, havidíjas előfizetésekkel a különböző kiadóktól, videojátékos Netflix, ill. HBO GO jellegű szolgáltatóktól? ***(Valóban nem rossz konstrukció. – AW)*** Szerintem fantasztikus lenne, ha azt vesszük mennyire drágulnak a játékok, és mennyivel jobban megéri valakinek egy ilyen lehetőség, ha inkább több címmel szeretne akár rövidebb ideig játszani. **VIKTOR**

Én nem valószínűsítem ezt a dolgot, hiszen a kiadók nem fognak lemondani a profitról, azt pedig, hogy minden megjelenő új játékot bepakoljanak egy 10 dolláros előfizetés alá, most nem tudom elképzelni. Persze lehet, hogy a fogyasztási és kiadói szokások át fognak alakulni a következő években. A kiadóknak kell bevétel, hogy abból finanszírozhassák a következő AAA kategóriás cím költségeit. Például a marketinget és így tovább, bár ez hazánkban nem annyira látszik. Azonban New Yorkban az összes metrómegállóban GTA V plakátot lehetett látni a premier előtt: az MTA felületein nem olcsó hirdetni, plusz a tévés, mozis promóció is sokkal jobban pörög a tengerentúlon. *(Pedig itthon is volt GTA reklám, meg is lepődtem. – AW)* Régebbi játékoknál működhet a forma, de csak akkor, ha a szolgálatatást mindenhol el lehet érni, ez pedig a PS Now esetében jelenleg nincs meg. Tizenegy európai ország és az USA – ez elenyésző. A játékok pedig évekig tartják az árukat, kivéve a különleges kiadásokat, a dollár/euró árfolyam meg már annyira megközelítette egymást *(Pontosabban évek óta egy az egyben váltják a két valutát a műszaki cikkek és szolgáltatások esetében. – AW)*, hogy a két földrész közötti különbségek már nem számítanak nagynak, ellenben az évekkel ezelőtti állapothoz képest. – Pozandr

A HÓNAP LEVELE

SZIASZTOK, GURUSOK!

Már régi olvasótok vagyok, azonban csak most döntöttem el, hogy írok is nektek. Sok kortársamhoz hasonlóan a 90-es évek végén, de inkább a 2000-es évek elején számomra is a gamer magazinok jelentették a legfontosabb olvasnivalót (oké, Stephen King és Lovecraft regényei mellett). **(Mindegyik minőségi szórakozást nyújt, éppen most kezdtem neki az Aznak, kell egy kis idő az elolvasásához. – Pozandr)** Osztálytársaimmal mindig nagyon vártuk az adott

havi lapmegjelenést, mert akkoriban az internet még nagyon gyerekcipőben járt, a legújabb játékokról pedig csak a magazinokon keresztül értesülhettünk, ahol a nyálunkat csorgattuk a látványos képekre. **(Emlékszel a Decay-re? Valamikor a '90-es évek végén, 2000-es évek elején szerepelt a magazinban, egy apró hír erejéig. Azóta is várom azt a játékot, sajnos soha nem készült el. – Pozandr)** Nálunk mindig volt PC és valamiféle konzol a családban, ezért sem az Atari 2600, sem a Magyarországon „sárga kazettás nintendóként" elhíresült Famiclone konzolok nem voltak ismeretlenek számomra. Azonban a PC egyre nagyobb előretörésével egy idő után már unalmassá vált kimenni a piacra, és olcsón venni/cserélni sárga kazettás játékokat (legcsalogatóbb a 999.999+1 volt, amin a Ghost c. film zenéje ment), úgyhogy a konzol ment a dobozba, én pedig egyre több időt töltöttem a monitor előtt. Informatikus nagybátyámnak hála rendre kaptunk floppy lemezeken remek játékokat **(Igazi kincs egy ilyen rokon. – Pozandr)**, a Prince of Persia 1-2, a DOOM, az Aladdin és helyenként frusztrálóan nehéz The Lion King nagy kedvenceim voltak **(És sokat köszönhetsz neki, elindított a gamerség útján. – Pozandr)**, illetve nem tudom ki emlékszik még a Dizzy sorozatra, de én minden egyes részét imádtam. Persze idővel egyre inkább kezdett érdekelni, hogy miféle egyéb játékok lehetnek még a piacon, és így jött végül képbe a Guru.

Arra tisztán emlékszem, hogy mivel édesapám az új évezred hajnalán elég sok kiolvasott magazint hozott mindig a munkahelyéről, így került hozzám két Guru is **(Mit dolgozott édesapád, hogy Gurut tudott olvasni a munkahelyén? – Pozandr)**, az egyiken a Carmageddon TDR 2000, míg a másikon a Baldur's Gate II díszelgett a címlapon. Ha ezt a két számot nem olvastam ki legalább százszor, akkor egyszer sem. Ráadásul mikor én becsatlakoztam, már teljes játékok is jártak a magazin mellé, aminek külön nagyon örültem, hiszen az otthoni, gyengécske gépünkön nem igazán futottak el a legújabb, gépigényesebb gyöngyszemek. Arra is tisztán emlékszem, hogy az első Guru teljes játék, ami egészen magába szippantott, az a Heroes of Might & Magic III volt. **(Isten hozott az addikció világában! – Pozandr)** Korábban elképzelni sem tudtam volna, hogy engem leköthet egy körökre osztott fantasy stratégiai játék, a Heroes III viszont annyira betalált, hogy zenéit a mai napig szívesen hallgatom és mindig szép emlékeket idéznek vissza. Talán fura, de tini éveim alatt, mikor a legjobban pörgött nálunk ez a gamer magazin téma, az összes mellékelt teljes játékkal játszottam, és rengeteg élménnyel gazdagodtam közben. Rendkívül tetszett a Deus Ex 1-2, a Tomb Raider: The Angel of Darkness (szigorúan a patchelt változat), a Thief: Deadly Shadows **(Korát megelőző játék volt, az biztos! – Pozandr)**, vagy a Vampire: The Masquerade – Bloodlines, de mindig nagyon örültem a point n click kalandjátékoknak is, mint például a Runaway. Sőt, mai napig az egyik kedvenc FPS-em, nevezetesen a You Are Empty! is PC Guru teljes játékként landolt először nálam, valamikor 2008-ban. 16-17 évesen otthon papírra írogattam játékteszteket, a magazin mintáját követve, értékeléssel, pro/kontra, általában épp a Gurus teljes játékokról – némelyikhez még illusztrációt is rajzoltam. **(Köszönjük, ezt jól esik olvasni! – Pozandr)**

Bár volt egy kisebb kihagyás, szerencsésen visszataláltam a magazinhoz, csak immár nem osztálytársak, hanem kollégák között adogatjuk az aktuális számokat **(A teljes játékokon hogyan osztozkodtok? – Pozandr)**, azonban a lelkesedésünk töretlen maradt. Nagyon jó látni, hogy a magazin pozitív irányba fejlődött tovább, nem ment el képes-újság felé, a cikkek pedig még mindig nagyon informatívak, és ami a legfontosabb: személyes hangvételűek. Számomra nagyon fontos, hogy egy játéktesztnél ne az adott játék reklámját olvassam, hanem a tesztelő egyéni, személyes véleményét – ez pedig a Gurunál még mindig megvan. Külön pozitívum számomra az indie játékokkal foglalkozó rovat **(Ezt Böjtinek köszönd, a főszerkesztő úr találta ki az egészet, én csak folytatom az ő munkáját. – Pozandr)**, illetve, hogy a konzolos réteg sincs kihagyva. Egy-egy új szám kézbevétele, kibontása és előszöri végiglapozása még mindig pontosan ugyanazt az élményt nyújtja nekem, mint 12 évesen, egyedül talán annyi változott, hogy most már a hardver teszteket is érdeklődve olvasom. További sok sikert, és remek játékokat kívánok a teljes szerkesztőségnek!

ZSOLT

Kedves Zsolt! Mindig öröm olvasni az ilyen visszaemlékezéseket, és azokat az élményeket, amiket egy-egy magazin fellapozása jelentett, neked, nekem és mindenkinek, akik olvassák a PC Gurut. A játékból nem lehet kinőni, kortalan szórakozást nyújt, én hat-hét évesen Enterprise 128-on kezdtem, és most, több, mint 30 évvel később, annak a magazinnak írok, aminek összes szerzőjét csodáltam 18-19 évesen. Ennyi éves voltam, amikor az első PC Gurut megvettem, és bár a cikkekhez illusztrációkat nem készítettem, a mai napig megvan bennem az a gyermeki izgalom, ami egy új és várt játék kibontásával és első elindításával jár. Köszönjük, hogy olvasol minket, reméljük, hogy továbbra is rászolgálhatunk bizalmadra, mi mindent megteszünk, hogy minőségi magazint adhassunk át nektek hónapról hónapra – az olvasóknak, mert számunkra ti vagytok a legfontosabbak. Ezt soha nem feledhetjük. – Pozandr

KEDVES GURUSOK,

Régi olvasótok vagyok és egy elég aktuális témával szeretnék hozzátok fordulni - a kibontakozó PC-s platformháborúval a Steam és az Epic között, erről szeretném kikérni a véleményetek. ***(Lásd fentebb. – AW)*** Ugyanis be kell vallanom, egy kicsit félek. Még tisztán emlékszem azokra az évekre 2007-2008 előtt, amikor sokan rebesgették, a PC-s játékpiac ki fog halni **(Ez körülbelül olyan állítás, mint a '90-es évek végén az, hogy most már megáll a technikai fejlődés. – Pozandr)** a konzoloké lesz a jövő - ha jól emlékszem 2007 körül még a Guru is tervezte egy hivatalos konzolos testvérlap indítását, amiből a magazin hátuljában helyet foglaló konzolos részleg lett 2007 őszétől. A Steam ugyan tagadhatatlan, hogy számos hibával, problémával rendelkezik - elárasztás századrangú, félkész játékkezdeményekkel, automatizált válaszok, lassú hivatalos állásfoglalások problémák esetén **(Több hetet várni egy válaszra normális? Nem igazán! – Pozandr)** - de akkor is oroszlánrésze volt abban, hogy a PC-s piac megmenekült, a platformok közötti egyensúly pedig azóta úgy billent a másik irányba, mintha a mérleg egyik nyelvére ráejtettek volna egy kamiont a Valve logójával. ***(Milyen plasztikus. – AW)*** Éppen ezért tartom unfairnek az Epic Store hirtelen élre törését, és a játékipar reakcióját, a rengeteg fejlesztő pálfordulását, akik azonnal beálltak mögé. A Steamnek lehet, hogy jót tett volna egy kis egészséges konkurencia, aki ténylegesen versenyképes is (Origin, Uplay? - ugyan már!), de az Epic stratégiája, az utolsó pillanatban elhappolt exkluzív címek egyszerűen olyan húzások, mintha valaki egy baráti mérkőzés előtt megveretné az ellenfelet. Szép dolog, hogy két hetente csak úgy jön egy ingyenes indie játék **(Igen, de most már mindenhol lehet ingyen játékokat találni, szóval ez nem annyira nagy szó! – Pozandr)**, szép, hogy a fejlesztők nagyobb részesedést kapnak, de pl. a The Division 2, Metro Exodus benyúlása olyan lépések, amik felett nehéz etikai szempontból szemet hunyni, és kétlem, hogy a PC-s játékosoknak egy ilyen launcher-háborúra lenne szüksége két nagy kiadó között. Mit gondoltok? ***(A Steamnek is van hova fejlődnie, az Epicnek szintén, ráadásul kevésbé elegánsan állt a témához, de továbbra sem értem, hogy miért kelt kvázi tömeghisztériát az Epic magatartása. Egyes, piaci szempontból kiemelt jelentőségű játékok kizárólagos birtoklása mindig és minden platform jellemző startégiája volt. Mi lenne az etikus és mindenki számára elfogadható módja annak, hogy az Epic szignifikáns piaci szereplővé váljon egy jelenleg kissé egydimenziós térben, és valódi konkurencia legyen a domináns Valve számára? Azt aláírom, hogy a rendszer és a szolgáltatások minőségét illetően illett volna a frontális támadás idejére jobban felkészülni, de jobban éreznénk magunkat, ha ilyen körülmények között tenyereltek volna rá az éppen aktuális húzócímre? Ez naivitás. – AW)***

MARTIN

Érdekes kérdés ez a klienségháború. Én is nagyon unom, hogy hét platformon (Steam, Origin, Uplay, GOG, Battle.net, Bethesda, Epic Games), kell tárolnom a játékaimat, hiszen ez sokkal több adminisztrációt igényel. A Steam hatalma eddig megkérdőjelezhetetlen volt, az általad is említett problémák és a több száz *(Száz? Ezer, sőt még több... minden hónapban át kell néznem a teljes kínálatot, ami felér egy kínzással a filléres hulladékok, klotyószimulátorok és egyebek között. Komolyan! Próbáljátok ki. – Böjti)* rossz minőségű, pár dolláros játék ellenére. Tény, hogy a Steamre ráférne egy alapos reform, de a játékosok irányában tényleg nem volt tisztességes húzás a Metro: Exodus elhappolása (még akkor sem, ha csak időlegesen az). *(De miért? Ja, szólhattak volna kicsit hamarabb, de ettől változott volna bármi is? – AW)* Persze a játékosok reakciója sem volt megfelelő, hiszen a Metro 2033 és a Metro: Last Light a negatív vélemények ellenére is két remek játék, de akik nem ismerik, csak azt látják, hogy itt van több ezer negatív értékelés, akkor biztos rossz a termék. Egyeztetés, tárgyalás, világos kommunikáció, erre lett volna szükség. *(Én is ezt mondom. – AW)* Hogy az Epic Game Store képes lesz-e megregulázni a Steamet és átalakítani a Valve politikáját, egyelőre nem lehet tudni, ezt a jövő dönti el. – Pozandr

Nnna, most már azért tisztázzunk pár félreértést. Többnyire azzal védi mindenki az Epic „honfoglalását", hogy „mert kell a konkurencia". Már nem azért, de jelenleg én PC-n legalább 8 platformról tudok, ebből csak egy a Steam. Milyen konkurencia kell még? A Steam volt az, ami lényegében megmentette a PC-s gaminget, egységesítette és hátteret adott hozzá. A mai napig azért a legnépszerűbb, mert a legnagyobb a kínálata, a legmegbízhatóbb, a legvédettebb és a legbarátibb a rendszere. Ezzel szemben nem a pénzes, kínai nagybácsi által megvásárolt ideiglenes exkluzívok kellenek, amik a semmire vannak ráerőszakolva, hanem egy még szerteágazóbb, még megbízhatóbb, még jobb rendszer. Na, az konkurencia volna. Ez csak erőszakos pofon a... értitek. – Böjti

Ennyi volt a Levrov mára, zárul AliceWake és Pozandr okosság tára. Viccet félretéve, köszönjük a leveleket, érdekes volt olvasni az írásaitokat, amiket természetesen továbbra is nagy örömmel várunk! – Pozandr és *AliceWake*

PRAEY FOR THE GODS

A Shadow of the Colossus sajnos nem jelent meg számítógépre, de felesleges szomorkodni, hiszen itt a Praey for the Gods, ami mindent tud, amit a PlayStation-klasszikus, sőt még annál is többet.

TRIALS RISING

Ha őrült motorozásról van szó, látványos mutatványokkal, elmebajos prezentáció mellett, akkor a Trialsre mindig lehet számítani, így a legújabb, Rising epizódra is, ami még a korábbiaknál is szórakoztatóbb.

DEVIL MAY CRY 5

A DMC nem volt egyértelmű siker, pedig a Ninja Theory mindent megtett azért, hogy kellően élvezetes és látványos harcokat produkáljon a démonvadász kedvelői számára. Talán majd az új epizód.

TOM CLANCY'S THE DIVISION 2

Az első rész a megjelenésekor jó volt, de nem kiemelkedő, azonban bővítések mindenképpen jót tettek neki. Vajon a folytatás már indulásakor is elég tartalmat és kellően változatos játékmenetet kínál?

A részletekért, speciális programjainkért, árainkért vagy foglalásért kövessetek minket Facebookon, vagy töltsétek le saját applikációnkat!

✓ LOADING COMPLETE

ELÉRHETŐ A BARCRAFT MOBIL APP!

Download on the App Store | GET IT ON Google play

DOBHATSZ EGYET A VÉGZET KOCKÁJÁVAL
ÉS TIÉD LESZ EREDMÉNYÜL KAPOTT KOKTÉL
VAGY
VÁLTSD BE A KUPONT EGY INGYENES TÁRSASJÁTÉK HASZNÁLATRA

BarCraft

CORVIN NYUGATI SZEGED DEBRECEN BUDA

Barcraft italkupon

BarCraft
ESPORT & GEEK BAR

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

ÁPRILIS 11-ÉN

JELENIK MEG

IGAZ TÖRTÉNET ALAPJÁN
DWAYNE JOHNSON
PRODUCERTŐL
CSALÁDI
BUNYÓ
VÍGJÁTÉK EGY CSALÁDRÓL,
AHOL A CSETEPATÉ MÁST JELENT
HAMAROSAN
A MOZIKBAN
Tizenhat éven aluliak számára nem ajánlott
16
ÍRTA ÉS RENDEZTE
STEPHEN MERCHANT
FILM4
SEVEN BUCKS
#CSALADIBUNYO
MGM

STEAMES TELJES JÁTÉK
A JÁTÉKOK AKTIVÁLÁSÁHOZ INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES

PROJECT REMEDIUM & PHANTARUK

PC GURU

MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

METRO EXODUS

Két igen hangulatos Metro-epizód után az egykori S.T.A.L.K.E.R. fejlesztők visszatértek a gyökerekhez, hogy végre megvalósítsák régóta dédelgetett álmukat.

ESET INTERNET SECURITY KÓD AZ ÚJSÁGBAN

IGYÁL EGYET A GURU EGÉSZSÉGÉRE!

BarCraft-kuponnal várunk benneteket az újság utolsó oldalán!

ANTHEM

Végre megérkezett a Mass Effect-sorozat alkotóinak akciójátéka.

DIRT RALLY 2.0

Ha ralira vágysz, a Codemasters sorozatával soha nem lőhetsz mellé.

OPERENCIA: THE STOLEN SUN

Mesék és mondák egy dungeon crawler képében, hazai fejlesztőktől.

PC GURU 2019. 03.
19003
9 771217 638003
1995 Ft - 6,99 EUR